AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 10/98 3. årgang 15. okt.–19. nov. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

The Millennium Bug

Amiga'en går fri – næsten da

Vi har set på

AmiCAD • Amiga Forever • Sword

I S S N 1396-8432
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Aminet 26, MusicManIII, Teknik & Elektronik, Spil-bunkeren, kurser og meget mere…

NINTENDO 64

THE FUN MACHINE

Startpakke

1495,-

- Nintendo 64
- Fifa 64, Turok, Pilot Wings eller Shadows Of The Empire
- Memory Card Plus (4x)

Kr. 2149,-

499,- 669,- 579,- 669,-

AMIGA

A1200

1995,-

DeluxePaint V 398,-

399,- 499,-

1995,- 449,- 548,-

1295,-

499,- 499,- 479,- 479,-

"POLITI" scanner

200 CHANNEL 10 BAND RADIO SCANNER

1695,-

modeller er CE-mærket og lovlige i Danmark efter ændring af lov om Radiokommunikation fra 1. juli 1996.

Uniden Bearcat	
120 XLT	1495,-
220 XLT	1695,-
860 XLT	1595,-
3000 XLT	2495,-
9000 XLT	3395,-

449,- 199,- 599,- 399,- 195,-

Alle priser er incl. moms, og gældende til den 31/5 1998. Der tage

Postordre salg

Varebestilling ind... ...les samme dag. ☎ 3314 1233

BETAFON

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 127
http://betafon.dk • ordre@betafon.d

Prislister

- Amiga (incl. spil)
- PC (incl spil)
- Sony PlayStation
- Nintendo

Klub information

- Amiga Beta-Club
- PC Beta-Club
- Orbit Club – Sony PlayStation

Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn:
Adresse:
Postnr./by:
Telefon:

Maj '98

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599
E-mail: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhoj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Bent S. Hansen
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Michael L. Andreasen
Morten Skov
Ole Friis Ostergaard

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
ForhandlerService &
BladKompagniet A/S

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

~

Forsiden
Alle snakker om problemerne ved årtusinde-skiftet. Vores Amiga er ikke synderligt berørt af det...

Leder

Velkommen til det nye nummer af Amiga Advis som jeg vil håbe falder godt til rette i jeres hænder, og i den forbindelse vil jeg udbringe en speciel tak til min A4000 som efter 25 numre af bladet har valgt at springe et over. Dette har den tilsyneladende valgt fordi den gerne vil se lidt på verden udenfor AA's hovedkvater iform af en tur med postvæsnet ind til Betafon for at blive repareret, hvilket den forhåbenligt kan blive.

Ok, det er nu ikke for at søge trøst og støtte jeg skriver dette, men fordi det nemt kan få konsekvenser vedrørende ting i og omkring bladet. F.eks. var det oprindeligt meningen at det bebudede spørgeskema omkring bladet skulle have været med denne gang, men det var umuligt for mig at afslutte min test af scanneren der skulle have været med.

Ved samme lejlighed røg der også en harddisk – den indeholdt ganske vist ikke kartoteket o.l. –, men Internet-afdelingen er væk og dermed nogle tekster der skulle bruges. Her kan jeg nævne svarene på konkurrencen samt et spørgsmål til postkassen. Hvad angår konkurrence-deltagerne vil jeg gerne bede jer genindsende dem hurtigst muligt, da jeg meget gerne vil videre og afslutte konkurrencen.

Spørgsmålet kan jeg huske nogenlunde og jeg vil svare på det ved hjælp af et selvformuleret spørgsmål der forhåbenligt dækker det oprindelige. Men det er jo ikke sikkert det lykkes helt, så hvis jeg kan få dig (hvem du nu egentlig er) til at læse det jeg har fået sammenkogt, og hvis det så ikke er dækkende nok er du meget velkommen til at genindsende det.

Til alle andre: Et problem af denne art kan nemt medføre andre, måske også nogle man ikke helt er klar over/opdager, så hvis jeg kan få jer alle til lige at holde lidt øje med om I får hvad I skal – har I indsendt en e-post-besked som ikke er blevet besvaret e.l. – så skriv lige igen og gør opmærksom på at det er en genindsendelse, ok?

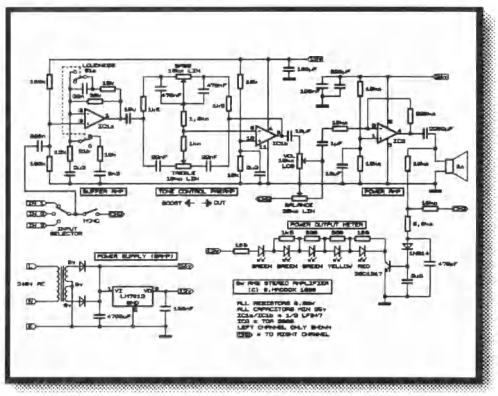
Ellers er jeg da glad for at det alligevel kan lykkes at få lavet et blad på trods af en sådan udfordring og gid det aldrig må ske igen!

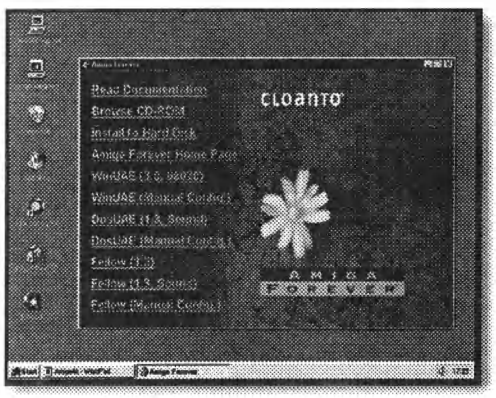
Jan

Indhold

14

Dette diagram forestiller en stereo-forstærker. Det er lavet på en Amiga i programmet AmiCAD som er gift-ware.



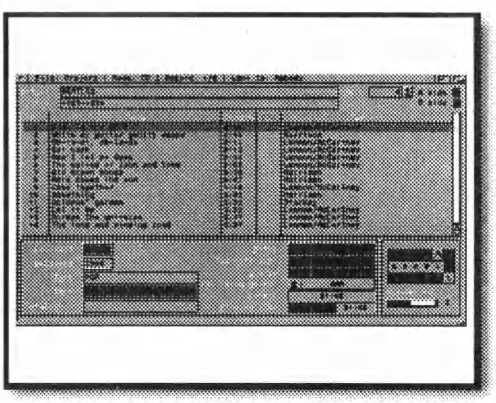


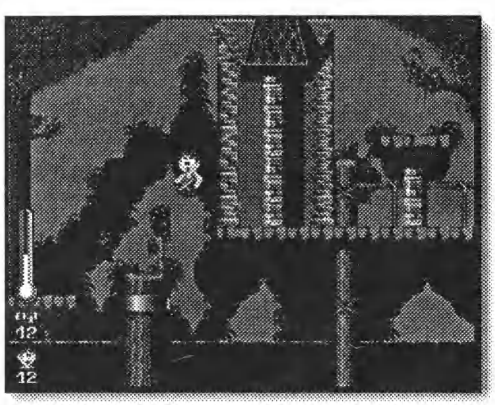
16

Så kom den endelig – muligheden for at emulere en Amiga på en pc. Med andre ord: Amiga Forever.

16

Kniber det med at holde styr på alle dine cd'er, lp'er og mc'er? Så er løsningen her i form af database-programmet MusicManIII.





32

Denne gang har vi set på platform-spillet Sword, foruden alle de gode nyheder i "Spil-bunkeren".

AKTUELT

10 The Millennium Bug
11 Pianeta Amiga
12 Fleecy Moss – Interview
24 Party On!

ANMELDELSER

9 Aminet 26
14 AmiCAD
16 Amiga Forever
18 MusicManIII
22 Pluto- & Neptun-genlocks

KURSER

26 Helt ud på Internet, del 23
28 Can you IMAGINE that, del 10

SPIL

32 Sword
34 Spil-bunkeren

ANDET

23 Virus-alarm til alle Amiga'erne

ANNONCER

Betafon 2–3
Kiwi Multimedia 20–21
Absalon Data 27
Public Domain Bornholm 27
Kiwi Multimedia 40

Kort Nyt...

GoldED er tilbage

■ Nu kommer editor-programmet GoldED Studio i en ny udgave, nemlig version 5.

Det drejer sig om en tekst-editor med stavekontrol, html-support og andre værktøjer man kan få brug for. Og derfor er GoldED v. 4 nu blevet gjort gratis.

Den er at finde på Amy Resource cd-rom 10, hvorpå man kan finde ca. 6 MB add-ons til version 4, og på GoldED's egen hjemmeside.

GoldED's hjemmeside:
members.tripod.com/~golded/
GoldED's tlf./fax: ***+49-(0)241-81665***
Amy Resource: ***www.amyresource.it/***
(E-mail: ***danelon@amyresource.it.***) □

Verdens yngste Amiganer

■ Fleecy Moss, strategisk projektleder hos Amiga Inc. fik den 10. september en datter. Hun er kommet til at hedde noget så besynderligt som Evangeline Anne Moss (forkortet Evie), men på den anden side er der ikke noget at sige til det når Fleecy har det navn han har. Evie er af verdenspressen udråbt til værende verdens yngste Amiganer.

Tillykke herfra! □

Cerberus – ny Amiga-klon?

■ Blittersoft og Weird Science annoncerede den 24. september en ny multimedia-computer som de i øjeblikket udvikler. Cerberus, som den hedder, er ifølge pressemeddelelsen en måde at få adgang til DVD på, mens den samtidig er forholdsvis bagud-kompatibel med eksisterende Amiga- og Mac-software.

Der er dog ikke en rigtig Amiga under hjelmen, men en emulator, og ønsker man Mac-delen skal man købe den separat. På længere sigt vil et '040- og et '060-kort blive udviklet som add-on-kort. Systemet er baseret på standard pc-komponenter, hvilket gør at man på den måde får adgang til et væld af software. Hvorvidt det faktisk bare er en forvokset pc fremgår ikke klart i de informationer vi har til rådighed i øjeblikket.

Hovedprocessoren hedder Mpact 2, en multimedia-processor der efter sigende skulle være i stand til at levere både 2D- og 3D-grafik af høj kvalitet, lyd (AC3 surround sound), MIDI og DVD, og maskinen er naturligvis udstyret med et DVD-drev og hardware MPEG2 afkodning. Altså maskinen kan gå hen at blive den nye hjemmebiograf da der både er udgang til tv og monitor.

Derudover er Cerberus klargjort til Internet med både 56K modem, browser og E-mail-support.

Læs mere på: ***www.blittersoft.com/***
eller ***www.weirdscience.co.uk/*** □

AmigaWriter

■ Haage & Partner har nu frigivet demo-versionen af deres nye tekstbehandlingsprogram AmigaWriter, som man kan finde på deres hjemmeside:

www.haage-partner.de □

Amiga får Bodyguard

■ Schatzruhe er nu klar med det første Memory Protection-system til Amiga kaldet Amiga Bodyguard. Det er en af de ting de fleste Amiga-ejere har savnet i lang tid, og kort og godt går det ud på at Bodyguard'en forhindrer dårligt skrevne programmer i at gå ind og lave rod i hukommelsen, hvilket normalt nemt fører til en guru. Hardware-kravene er '030 eller bedre med MMU og 4 MB fast-ram. Bodyguard skulle være at finde i butikkerne når du læser dette.

www.schatzruhe.de □

Ny Directory Opus

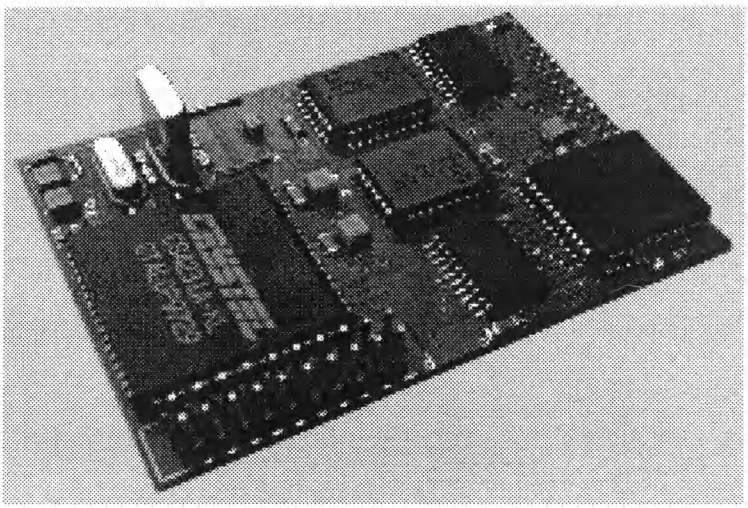
■ GP Software arbejder i øjeblikket på at færdiggøre den næste DOpus, der kommer til at have undertitlen Magellan II. II'eren bliver endnu mere konfigurérbar og har fået en del nye funktioner og forbedringer. Ved første øjekast ser det meget kompliceret ud, men efterhånden bliver det uundværligt. □

Lydkort til A1200

■ Lydkortet Prelude kommer nu også til A1200 – såfremt man altså har en "realtime clock port" i sin Amiga. Har man det får man med lydkortet stort set de samme muligheder som med storebroderen til Zorro. Blandt andet er der AHI-support, indbygget sampler og lyd i cd-kvalitet.

Læs mere om kortet på konstruktørens hjemmeside, hvor du også kan finde ud af om din Amiga har en "realtime clock":

www.act-net.com/wenzel/cprojects_e.html □



Århus Amiga-klub får ny adresse

■ Eftersom præsident i joggingtøj Michael Pedersen og følge ikke kunne få bevilget tilskud til leje af lokaler af Århus kommune, har Århus Amiga-klub nu lånt et lokale på en skole i Århus bymidte, nærmere betegnet Brobjergskolen, der ligger overfor Scandinavian Congress Center og Musikhuset. Møderne vil fortsat være hver søndag 15:00–21:00 (cirka), og det kommer til at foregå i lokale 113. Du er velkommen til at kigge forbi, og selvfølgelig må du også gerne tage Amiga'en med! □

MPEG-afspiller på vej

■ Ripley er navnet på en ny MPEG-afspiller, som på et ukendt tidspunkt i fremtiden vil udkomme til Amiga. Endnu er softwaren nemlig kun i beta-stadiet, og listen over hvad der mangler er lang. Men det er listen over de ting der virker også: PowerPC support, frit scalérbart vindue, understøtter alle skærm-modes og farver, osv. □

Nyt Amiga-blad

■ Clubbed er et nyt engelsk Amiga-blad som fremover vil udkomme fire gange om året. Bladet er på 32 sider og indeholder alt hvad sådan et blad nu engang skal. Et abonnement koster 10 pund (8 hvis man bor i UK), hvilket svarer til ca. 110 kr, og det er inklusivt forsendelse. Uheldigvis kan man kun betale med kontanter. Bladet vil næppe kunne erstatte CU Amiga, men det er da rart at se at nogen tør satse på Amiga. At bladet er lavet af freaks for freaks (den kender vi!) er ikke nogen hemmelighed, med det formål at informere om Amiga og promovere hende.

Clubbed
450 High Road
BENFLEET
Essex
SS7 5AQ
ENGLAND

clubbed@williams.demon.co.uk

seal.amiga.tm □

Opgradér din CDTV

■ Amiga of Minnesota Interest Group Alliance har fået licens af Amiga Inc. til at fremstille eprom'er der opgraderer en CDTV til OS 3.1. Endnu er aftalen ikke helt på plads, men A.M.I.G.A. undersøger om der er interesse for projektet. Er du interesseret, så skriv til Ben Deemer:

thedoctor@wavetech.net □

Kort Nyt...

World of Amiga 1999

■ Det er nu blevet bekræftet at der vil blive afholdt et World of Amiga-show endnu engang. Det kommer til at foregå i 1999, sandsynligvis i London, men endnu er der ikke ret meget andet end bekræftelsen.

Peter Brameld, organizer for WOA har udtalt: "*Vi bliver NØD TIL at føre Amiga'en ind i det næste årtusinde*".

Følg med på:
www.infinitefrontiers.mcmail.com/
eller kontakt Peter Brameld hvis du har spørgsmål:
p.brameld@ukonline.co.uk □

Netkort til folket

■ Så er der godt nyt til de der ønsker sig et netkort til Amiga'en, for Dimensions Computers har forhandlet med Hydra Systems og det er der kommet et stort parti af Zorro II- og III-kompatible netkort ud af til en rimelig pris. Det drejer sig om Ethernet-kort med bl.a. Amiga-drivere til og livslang garanti. Priserne ligger fra $199 til $239 (1400–1600), sidstnævnte er en PCMCIA-version til A1200.

Bestilling: ***nrex.net/dimensions/***
Spørgsmål: ***dimensions@nrex.net*** □

Verdens første 24-bit Amiga-spil

■ En historisk begivenhed har for nyligt fundet sted: Genetic Species understøtter som det første Amiga-spil nogensinde 24-bit grafik! Al koden der har med visning af billeder at gøre er blevet omskrevet, og samtidigt er koden blevet optimeret så det på trods af de over 16 millioner farver kører med en pæn hastighed: 128×100 kører med en framerate på 50 billeder i sekundet på en '060 udstyret med Picasso IV, 320×240 med 13 biller per sekund. Det er vel at mærke med "High-Detail Mapping", men uden lyd. Og så er det dansk!

www.marble-eyes.dk □

Scene nyt

■ *Af Dreyer*

ShowTime skifter navn

Diskmag'et ShowTime har pga. uoverenstemmelser med RamJam ændret navn til SceneTime. RamJam mener at have eneret på navnet ShowTime. Indholdet i det gamle mag med det nye navn vil dog være samme stil som altid.

Belgian Scene Event var en succes

På trods af der kun kom omkring 40 personer til BSE'98 var det ifølge Darkhawk/IRIS en succes. Det er i hvert fald det indtryk man får ved at læse hans report i Generation 27 (som jeg forøvrigt kan anbefale at I læser, da den er ret underholdende). Og ikke nok med det: Selve Petro dukkede op og strøede om sig med Amiga-klistermærker og den slags! Derudover var der en techno-koncert og en bar, der serverede belgisk øl. Sector 7 vandt demo-konkurrencen med Reflexity, IRIS løb med sejren i intro-konkurrencen med deres "Blue"-intro.

Gravity i Polen havde også succes

Også Gravity i Polen var på en måde en succes. Omkring 300 personer mødte op, hvoraf kun få havde computere med. Til gengæld havde de en masse sprut, hvilket kendetegner polske parties. Stemningen var derfor god, og tro det eller ej, det var konkurrencerne også. Bl.a. var der en PPC-demo af Venus Art, en af de få grupper (hvis ikke den eneste) der endnu bruger denne processor til demoer.

The Demo.Guide 7

7. udgave af den fantastiske The Demo.Guide skulle være ude når du læser dette. For de uvidende kan jeg oplyse, at det er en guide hvori over 300 demoer er anmeldt. Udover dette finder man også statistiker, top 10 og en del andre nyttige ting.

The Demo.Guide findes også på Aminet og ***generation.www.de*** □

AMINET 26

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Ja, så er det igen ved at være ca. 950 MB siden Aminet 25 og der med blev 25 til 26, ja, hva' ska' jeg sige, Aminet.

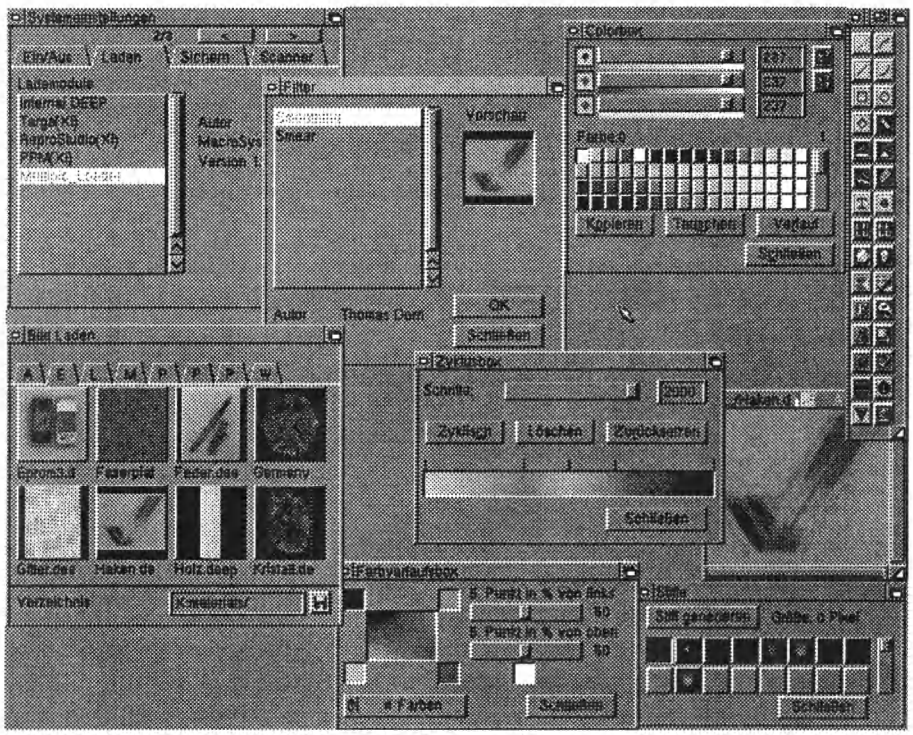
Kommercielt program

Denne gang har Schatztruhe valgt at belønne alle Aminet-købere med XiPaint 4.0.

Udover selve programet har man også vedlagt forskellige tools o.l. samt lagt flere versioner af programmet der er optimeret til henholdsvis til '000-, '020- og '040-processorene.

Manualer er vedlagt i både AmigaGuide, ASCII og i en printe-klar udgave, så er man som jeg ikke specialt glad for Guide-formatet som manual har man her alternative valg.

Alt i alt et udmærket tegneprogram som beslaglægger de 30 MB af cd`ens 950 MB software.

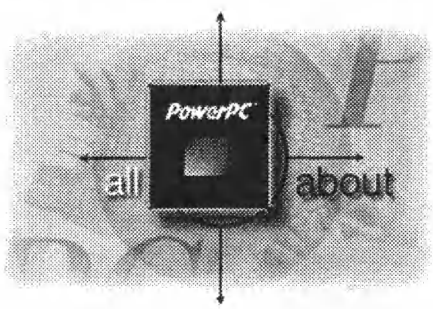


Screen-shot af XiPaint 4.0 som er det kommerciell program på Aminet 26

PowerPC

Mit første indtryk af denne Aminet-cd var at nu var PPC-software ved at vinde indpas for alvor, men efter nærmere overvejelser er det ikke min opfattelse mere.

Indtrykket skyldtes at der er ved at komme fart over feltet, hvilket nok skal tillæges PPC-kortene til A1200'erne og



dermed udbredelsen til en større brugergruppe end kun lige de få men rå der har en A4000.

Af PPC-software kan jeg bl.a. nævne:

OpusMPEGA 3.9 som man bl.a. kan bruge til at afspille MP3-filer (MP3-MPEG Layer-3) som her på det seneste har været stærkt oppe i den samlede danske presse, idet et musiknummer kun fylder 3–4 MB i dette format mod 30–40 MB førhen og dette har gjort det til et let offer for div. skumle personer.

Så har demo-gruppen Venus Art produceret de, ifølge dem selv, første to demo-produktioner til PPC, hvilket nok ikke er helt ved siden af da det er de første jeg har set.

Der såmænd også dukket to emulatorer op til henholdsvis Atari'en og Commodore 64'eren, men da der jo kun er en side til denne anmeldelse vil jeg slutte PPC-afsnittet her.

680x0

Der er som nævnt tidligere en masse software der ikke er sprunget på den nye PPC-trend, og sådan vil det nok være et godt stykke tid endnu.

For et par numre siden havde vi en anmeldelse af MajorBank. Blev du interesseret i programmet er der en udgave på denne cd i form af en version 1.93.

Er man en af de garvede Amiga Advis-læsere kan man sikkert også huske GetPayed som er lavet af danske Thomas Graff Thøger – den er også med i en version 1.1.

Under Doc. finder man forskellige disk-magasiner o.l. Herunder vil jeg fremhæve en Accelerator Guide der fortæller lidt om de forskellige acc.-kort, forskellen mellem processorene o.l. Er man til spil kan man bl.a. finde de nyeste demoer, baner m.m., men hvis jeg skal fremhæve ét må det blive Z, som er et FMV (Full Motion Video) hvor man glide gennem et menneskeskabt landskab hvor der heletiden dukker fjenner op der skal nakkes.

Selvom der ikke er nogen fri vilje til hvilken vej man vil gå er Z ret flot og giver en lyst til at prøve mere end engang.

KONKLUSION

Aminet er som altid et *must* som du aldrig helt ved hvornår du står og mangler, så husk nu at helgardere ved at anskaffe dig et eksemplar.

Dette kan du gøre for lidt over en hund hos Betafon som løssalg eller via Amiga Advis's abonoment-ordning. □

The Millennium Bug
Amiga'en går fri – næsten da

■ *Af Klaus Dreyer*

Olaf Barthel er en af de mange der har været optaget af "the millennium bug", altså problemet med computere der ikke ved hvordan de skal opføre sig når årstallet skifter fra 1999 til 2000. På en side på Internet har han skrevet en længere afhandling om problemet med udgangspunkt i Amiga. Jeg vil her prøve at gøre rede for hvad, og hvornår det går galt.

Lad os slå det fast en gang for alle: Amiga'en lider ikke af år 2000-fejlen. Men det betyder alligevel ikke at den går helt fri. Faktisk er der fire problemer med tiden som før eller senere vil ramme vores computer, i årene 2000, 2046, 2078 og 2114. Tilsyneladende ret tilfældige tal (med undtagelse af 2000 selvfølgelig), men det har sine gode grunde som vil blive forsøgt forklaret i denne artikel.

Tiden bliver, ligesom på Unix-maskiner, målt efter det antal sekunder der er gået fra et givent tidspunkt (en "epoke"). For Unix er dette tidspunkt den 1. januar, 1970, kl. 00:00:00 GMT, for Amiga er den 1978, og samme dato og klokkeslet som Unix. Der bliver holdt styr på tiden i Amiga'ens timer.device, det er det der sidder og holder styr på sekunderne. Ved at kende antallet af sekunder der er gået siden Amiga-epoken (altså 1978) kan det beregne hvilket år og hvilken dato, samt hvad klokken er.

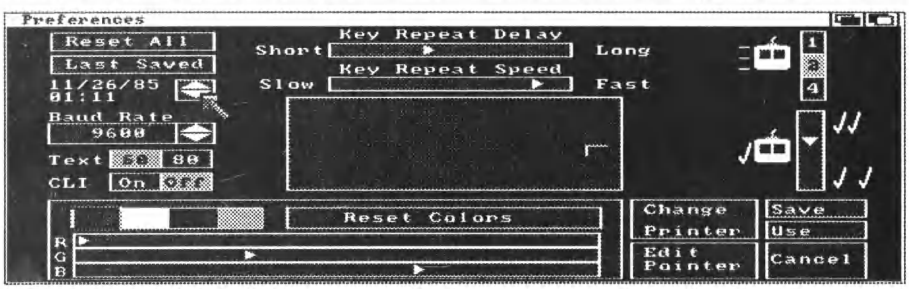
Det første konkrete problem Olaf Barthel tager op er at den 19. januar år 2046, klokken 3:14:07 vil det højeste nummer en signed 32-bit integer kan indeholde være nået. Det kan dele af Amiga'ens operativsystem ikke finde ud af, så sekundet senere vil de opfatte antallet af sekunder som en negativ værdi, og en negativ værdi er ugyldig. Rom'en indeholder tilmed en bug der gør, at alle tidspunkter efter den 19. januar år 2046, kl. 3:14:07 vil være upræcise. Mere end to år kan uret gå forkert. I øjeblikket undersøger man mulighederne for at rette denne fejl i kommende udgaver af AmigaOS. Dette problem ligger et godt stykke ude i fremtiden og vil næppe være særligt aktuelt for de fleste af os. Mon ikke vi sidder med nogle lidt vildere Amiga'er på det lokale plejehjem til den tid?

Et tilsvarende problem optræder den 7. februar år 2114, for her sker der en såkaldt "roll over". En unsigned 32 bit integer når på dette tidspunkt maximum af det tal den kan indeholde, altså det antal af sekunder der er gået siden epoken. Derefter nulstilles den og starter forfra med at tælle, hvilket vil sige Amiga'en nu tror at datoen er 1. januar 1978 kl. 00:00:00. Problemet er på nuværende tidspunkt ikke videre aktuelt, og mon det nogensinde bliver det? Endnu findes der ikke nogen løsning på problemet, men på den anden side er der god tid til at finde på en.

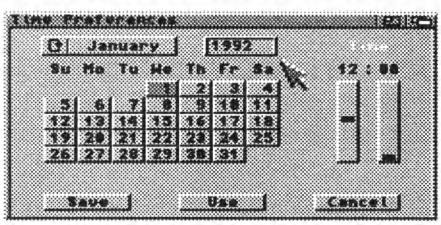
Næste problem kommer til at finde sted i år 2077 og skyldes at de ure der findes i Amiga'en (de såkaldte battery backed up clocks) kun bruger de to sidste cifre af et årstal, altså f.eks. "98" istedet for "1998". Det samme gælder for AmigaDos "date"-kommando, og derfor er det denne algoritme der er implementeret i disse ure. Hvergang man booter aflæses tiden i dette ur, men når vi når 2078 er der ikke flere tal at tage af (pga. to-ciffer-systemet), så derfor startes der forfra, dvs. tilbage til 1978. Der findes i øjeblikket ingen løsning på problemet.

Det sidste problem Olaf Barthel omtaler er ikke aktuelt for mange, men tidsmæssigt ret aktuelt da det finder sted i år 2000. Det drejer sig om en fejl i SetClock-programmet der fulgte med AmigaOS 1.2 og 1.3. Det går kun præcist i årene 1978 til 2000, herefter sker der sære regnefejl, når uret skal aflæses. SetClock tror årstallene efter år 2000 er 1978 indtil året er 2079 er nået, hvorefter det tror det er år 1979. For at finde ud af om man ligger inde med en version med fejl kan man undersøge filstørrelsen på SetClock. Er den mellem 4000 og 7000 bytes er der risiko for at den er fejlbefængt. Er den under 1000 bytes skulle alt være iorden.

Alt i alt kan man ikke sige, at tid er noget problem for Amiga'en. De alvorlige problemer der er ligger så langt ude i fremtiden at man til den tid nok har fundet en anden måde at gøre tingene på, og for en dels vedkommende er problemerne helt uinterresante, medmindre man har ambitioner om at blive på den forkerte side af 100 år gammel. Det er nok de færreste der har det. □



Under AmigaOS 1.0–1.3 kunne årstallet kun angives med to cifre (78–99 svarer til årene 1978–1999, 00–77 svarer til årene 2000–2077.



Fra og med AmigaOS 2.0 indtastes årstal med fire cifre (mulige i AmigaOS 2.0 er: 1978–2113, mulige i AmigaOS 2.1 og fremefter er: 1991–2099).

Pianeta Amiga
Stort show i 'Talien

■ *Af Gaetano Campagna og Klaus Dreyer*

Vores udsendte gæstereporter har besøgt Italiens svar på World of Amiga, kaldet Pianeta Amiga, og der var tryk på!

To regnfulde dage kan ikke stoppe Amiga-fans! De kom fra hele Italien til den anden udgave af den længe ventede messe der kun er for Amiga. Og der var tryk på, det var som et bølgende hav af Amiga-freaks når man kiggede ud over hallen der var dobbelt så stor som sidste år. Mindst 400 personer – formodentligt flere – var mødt op, og det var oven i købet kun udstilllingens første dag af de to dage den varede.

Ligeledes var der mange udstillere og kendte personer. Blandt andre var Haage (fra Haage & Partner) mødt op, og snakkede om 68xxx-emulatoren til PowerPC, der gør det muligt at emulere selv samme processor som sidder i Amiga'en. Efter sigende virker den rigtigt godt og kan f.eks. emulere hvad der svarer til en '040/40MHz på en PPC603e uden L2-cache, og rygterne vil vide at en OS3.5 snart er på banen. Det skulle være H&P og Amiga Int. der står for dette, hvis altså det passer. Desuden fremviste han det nye tekstbehandlingsprogram AmigaWriter, der ser lovende ud, samt diverse udviklerværktøjer. Også Petro Tyschtschenko var til stede, og han brugte tiden til at dele klistermærker, plakater og Boing!-formede musemåtter ud!

Af udstillere kan i flæng nævnes W. G. Computers (italiens største Amiga-forhandler), hvor man kunne købe PowerPC-kort, Pixel64-grafikkort, tower-kabinetter og alskens anden hardware. Der var selvsagt konstant kø ved denne stand, og lige sådan stod det til ved NonSoloSoft der fremviste og solgte både soft- og hardware, deriblandt Linux-kits. I samme stand kunne man møde Logica, Italiens vigtigste

reparatører som i visse tilfælde reparerede hardware på messen, fremfor at tage det med hjem. Robymax var mødt frem med en stor samling af spil for enhver smag, tyske AmieQipment viste noget ret interessant video-grabber-udstyr til A1200, Maxon Cinema og Fractal Minds. Class-X demonstrerede deres video-software X-Dve og Video-FX, Darkage Software kunne også være med på denne vogn med et helt nyt effekt-program lavet til videobrug (Extreme hedder det), og derudover arbejder de også på en Super Mario 64, et 3D-spil som så flot og meget hurtigt ud.

Andre stande handlede med brugt hard- og software, så her var mulighed for at gøre et røverkøb hvis man turde. Også et par spiludviklere var mødt for at fremvise de nyeste kreationer, så vi kan nok forvente en del nye spil fra Italien det næste stykke tid. Noget af det mest interessante på messen var måske en Fiat 126 der havde fået installeret en del elektriske anordninger, som alle blev styret fra en A1200! Sært!

Der var en rigtig god stemning på messen, ikke mindst på grund af det store fremmøde af såvel gæster som udstillere.

Hvis Amiga'en virkelig er død, så er det det mest hårdtslående lig jeg nogensinde har set! □

Fleecy Moss
— sløret løftes lidt...

■ *Af Morten Skov*

Hver eneste gang Amiga, Inc. har sagt noget, er det blevet fortolket og misforstået på mindst 10 forskellige måder. Så derfor har vi fået Fleecy Moss til at svare på en masse spørgsmål der forhåbenligt kan klarlægge nogle ting om hvad retning Amiga, Inc. har tænkt sig at gå.
Fleecy kommer ind på både udviklingsmaskinen og de firmaer man snakker med.

Mr. Moss

AA: *Først og fremmest; tillykke med familieforøgelsen. Det må have været en stor oplevelse. Var du med gennem hele fødslen?*

FM: Ja, – jeg synes hele fødslen, ja, cyklusen er fuldstændig fantastisk. Det er så let at glemme, hvad der virkeligt betyder noget i vores penge- og deadline-dominerede verden. Det at komme tilbage til naturen i en eller anden form, det være sig en ny baby, havearbejde, rejser, at sejle og stå på ski; det fortæller én, hvad det hele i virkeligheden skulle handle om.

AA: *Måske kunne du fortælle vores læsere en smule om dig selv?*

FM: Jeg er 31 år, født i Liverpool, gal med fodbold – jeg holder med Everton, selvfølgelig, men det er jo galt i sig selv. Gift med nu tre børn med en herlig skotsk pige. Jeg forlod Storbritanien kortvarigt for fire år siden, efter at jeg var kommet ind i en serie diskussioner med min nye chef om hvordan en IT-afdeling skal køres. Siden dengang har jeg arbejdet som systemarkitekt, projektmanager og strategisk manager for en række firmaer i USA – som konsulent – og har specialiseret mig i avancerede distribuerede systemer.

Jeg har været en Amiga-bruger i syv år. Da jeg kom online, blev jeg i stand til at gøre mit for Amiga-markedet. Jeg har haft en finger med i spillet følgende steder: Amiga Development Fund (helt fra starten), Jay Miner Society (JMS) og ICOA.

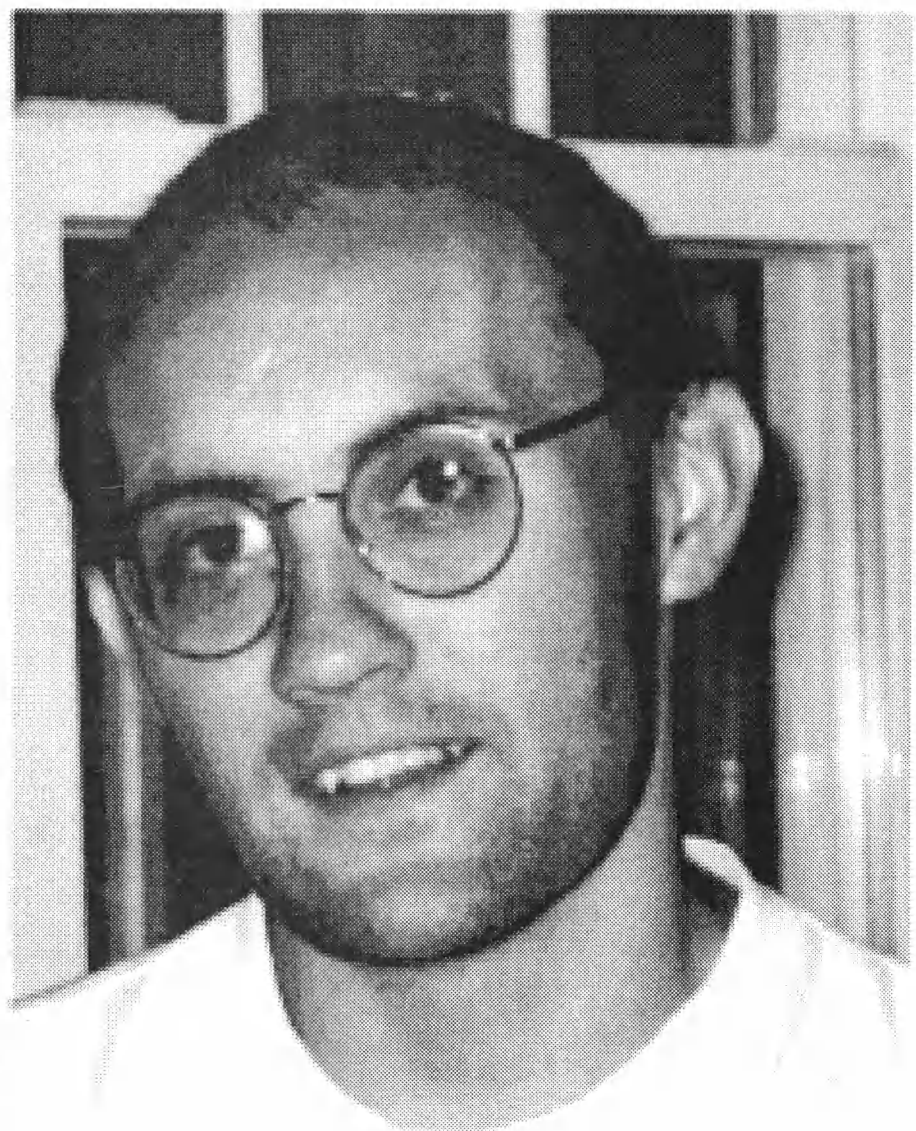
AA: *Ved du, jeg ville have lidt af et scoop, hvis jeg kunne få dit virkelige navn.*

FM: Ja, du ville...

AA: *Hvad er din position indenfor Amiga, Inc. og hvordan fik du jobbet?*

FM: Faktisk er vores positioner meget fleksible. Jeff *(Schindler; General Manager, morten)* er en stærk tilhænger af en "flad" organisation, hvilket tillader os at blive involveret i hinandens afdelinger, og på den måde udnytte en lang række talenter og erfaringer. Jeg bad om at blive strategisk manager, hovedsagligt fordi hvis det er strategisk, så er det mig.

Hvordan fik jeg det? Da vi (ICOA) besøgte South Dakota, låste jeg ham inde på toilettet og sagde at jeg ikke



ville lukke ham ud før han gav mig et job.

Amiga, Inc.'s arbejde

AA: *Der har været meget snak om alle de NDA'er, der omgiver Amiga, Inc. Hvor mange er der?*

FM: Mange!!! IT- og mikroelektronik-industrien udvikler sig hele tiden. Deres konkurrencefordel ligger i at finde strategier og forretningsplaner for produkter de måske først har i produktion om to år. Som et resultat deraf, er deres eneste måde at nå det mål, at fortælle partnere hvad de vil, men sørge for at konkurrenterne intet ved. Resultat: NDA-himmel. Amiga, Inc. er under mange af de samme NDA'er som Gateway er, hvilket giver os langt mere information end mange andre firmaer har. Men vi har også lavet mange NDA'er selv.

AA: *Kan du forstå, at mange folk er trætte af at vente på, at disse NDA'er bliver fjernet? Og hvornår tror du, at det vil begynde at ske?*

FM: Selvfølgelig. At få at vide gang på gang at der ingen nyheder er på grund af at vi er under en NDA er dybt frustrerende. Vi hos Amiga, Inc. *ønsker* at dele vores planer og visioner med de loyale Amiga-brugere, men hvis vi gør det, så deler vi dem også med knapt så loyale Microsoft-spioner. Det bider sig selv i halen.

Der vil være nogle gode nyheder på MAE angående classic-linien, og på Computer '98 håber vi at kunne fortælle en masse om OS5, f.eks. den endelige Kernel-partner. Fra da af skulle der komme en mere lind strøm af nyheder.

For dem, der gerne vil have de seneste nyheder, eller en chance for at følge med Amiga, Inc., kan jeg fortælle at jeg laver en månedlig IRC-konference for Team Amiga, se på deres hjemmesider for mere information.

AA: *Hvor mange firmaer er Amiga, Inc. i snak med i øjeblikket?*

FM: Mere end 100.

AA: *På en skala fra et til ti, hvordan vil du så placere de to største firmaer, som Amiga, Inc. snakker med?*

FM: De er nok mere kendte end the Beatles. Multi-milliard-dollars-firmaer.

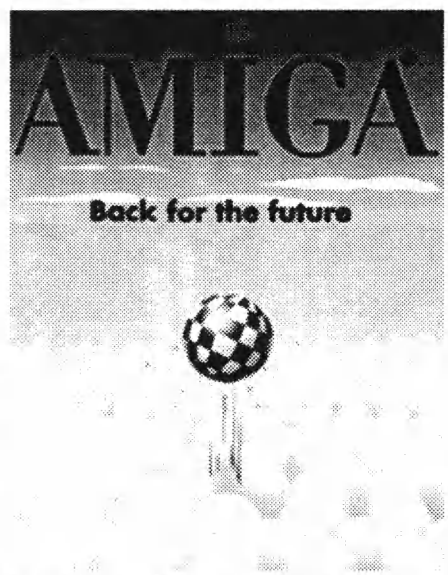
Det er også noget som brugerne blive nødt til forstå – vi er ikke bare igang med at bringe Amiga'en tilbage til hvad den var under Commodore. Vi vil gøre Amiga'en til platformen for det næste århundrede. Det er derfor, vi behøver så mange partnere. Det er derfor, det tager så lang tid. Disse firmaer behøver en del overtalelse.

AA: *Hvis du kigger tilbage på hvad Amiga, Inc. har lavet indtil nu. Hvad skulle så være gjort anderledes?*

FM: Bedre PR og kontakt med brugerne. Vores plan i sig selv er god, og faktisk tror jeg at den skuffelse, vi fik ved WoA har været meget gavnlig for os.

AA: *Kan du – uden at sige for meget – fortælle os om kort- og langstidmål som Amiga, Inc. har?*

FM: De korte mål er at stabilisere markedet, overbevise dem om fremtiden og at få udviklere overpå OS5Dev. På lang sigt drejer det sig om at fylde butikkerne med OS5-produkter og gøre Amiga'en til ***Platformen*** for spillere, kodere, grafikere, studenter, børn, udviklere og dine bedsteforældre.



AA: *Hvis jeg har forstået dig rigtigt, så har Amiga, Inc. endnu ikke besluttet sig for, hvilken kernel, de skal bruge til OS5?*

FM: Vi har skåret det ned til kun to konkurrenter og er i færd med skille dem ad, for at checke deres brugbarhed.

AA:*Hvor mange seriøse muligheder var der?*

FM: Tjah, vi startede med ti og er som sagt nede på to nu.

AA:*Med det taget i betragtning, hvordan kan en udviklingsmaskine så nå at være ude før jul?*

FM: Firmaet, der leverer kernel'en har den jo allerede. Plus et hardwaremiljø samt udviklerværktøj. Den første udgave af OS5Dev vil tilføre nok API'er til at "Amiganisere" maskinen. Fra da af vil ekstra API'er udgivet som dribbleware, tillade udviklere at teste og kommentere dem, mens vi arbejder mod et mere stabilt prdukt.

I øjeblikket regner vi med at udviklermaskinen med classic Amiga-kort næppe vil være klar før 1. kvartal 1999. Vi er nødt til at være sikre på, at vi har noget, der er værd at lave.

AA: *Når AmigaNG bliver udgivet vil det være – om ikke bedre – så i det mindste lig med de dyreste pc'er, der vil være på markedet på det tidspunkt. Der har været nævnt priser på omkring 4.000 kr. Tror du dette vil være realistisk?*

FM: Bestemt! Tag et kig på Sega DreamCast. Den kan udføre ting, der svarer til en 21.000 kroners pc'er, mens den kun vil koste 2.500kr. Superchippen vil give os et fantastisk pris/ydelseforhold, der kan spænde over hele linien; fra spillekonsol til Workstations.

AA: *Så lav en pris, altså 4.000 kr, vil det være for en spillekonsol eller for alle dem, der ønsker en hjemmecomputer?*

FM: Det vil blive for en hjemmecomputermodel á la hvad A1200 var tidligere.

Faktisk regner vi med en pris på mellem 3.000 og 4.200 kr. Det er da billigt for en super-computer, ikke?

AA: *Hvornår vil vi se nogle store nyheder i stil med WoA igen?*

FM: Computer '98 vil give dig meget mere af historien. Efter det, tror jeg den største nyhed for brugerne vil være offentliggørelsen af Hardwarepartneren. Dette er som sådant op til dem selv, men jeg gætter på midten af næste år.

AA: *Tak fordi du gad snakke lidt med mig. Jeg bør vel også stille dig spørgsmålet om hvad de første tre ting er du tænker på når du hører ordet Danmark?*

FM: Selv tak, jeg håber det her vil besvare mange af dine læseres spørgsmål. Men jeg tror, at jeg til Danmark må sige: fodbold, øl og flotte blonde piger. □

***NDA: Non-Disclosure Agreement** – under forhandlinger med andre parter skriver man under på at det der forhandles ikke slipper ud til offentligheden (i første omgang, i hvert fald).*

AmiCAD

Elektronik på din Amiga!

■ *Af Bent S. Hansen*

Jeg kan desværre ikke tilbyde videofilm om at støbe guld i en stue, men til de Amiga-ejere der interesserer sig for elektronik og som længe har ønsket sig et stykke software til netop dette formål, kan jeg hermed overbringe gode nyheder...

AmiCAD er, trods sit lidt vildledende navn, et program der kan hjælpe med at tegne diagrammer over elektroniske kredsløb.

Jeg vil tro at det er omkring et år siden jeg besluttede at lede efter et sådant program som jeg kunne teste til Advis, men dengang måtte jeg desværre sande at det ikke var muligt at opstøve noget der bare tilnærmelsesvis lignede noget brugbart. Dette kan selvfølgelig meget vel være et tegn på dårlige evner som research'er hos skribenten, men jeg tror snarere det skal opfattes som et tegn på et gråt område af den seriøse del af Amiga-markedet – som nu endelig måske er ved at blive farvelagt af en ny stor udgivelse.

Tu parle francaise?!

Når AmiCAD startes op præsenteres man for et vindue og en række rullegardinmenuer som festlighederne styres fra. Og lad det være sagt med det samme: Magen til rodede menuer skal man godt nok lede længe efter! For nu at sige det mildt så varer det "liiige lidt" inden man har fået et nogenlunde overblik over menupunkterne. Dette skyldes flere ting: For det første er de funktioner man tit skal bruge spredt behændigt mellem dem man alligevel aldrig kan huske hvad bruges til, for det andet har begrebet "standardisering" tilsyneladende ikke ret stor betydning for forfatteren idet de menupunkter som går igen i stort set alle programmer, i flere tilfælde har andre (og til tider ret kreative) navne. For det tredie er sproget hæmmet lidt af en skidt oversættelse fra fransk til engelsk og derfor bærer lidt præg af fransk ordstilling og grammatik!

Så alt i alt bliver det første indtryk af programmet temmelig kaotisk!

Oceaner af komponenter

Når man synes man er klar til at tegne et diagram over et elektronisk kredsløb kan man få et helt rent vindue med en hvid baggrund. I dette vindue kan man scrolle rundt på sit arbejdsområde som man til hver en tid kan gøre større eller mindre. Når man vil indsætte komponenter sker det vha. "choose component"-requesteren som nok er den del af programmet der imponerer mest. Det er nemlig muligt at vælge mellem et ocean af forskellige komponenter. Disse komponenter er alle inddelt i biblioteker som kan indlæses hver for sig så man kun behøver hente dem ind man skal bruge. Man får således en liste over de indlæste biblioteker og klikkes der på et af dem fremkommer en liste over de komponenter der er indeholdt i biblioteket. Som sagt er der virkelig mange komponenter at vælge imellem – ialt 12 biblioteker – typisk med 20–30 komponenter i hvert!

Når der er så mange komponenter giver det også sig selv at der ikke kun er tale om de mest brugte, som nu: dioder, modstande, kondensatorer etc., men også om logiske gates til digitale kredse, højttalere, mikrofoner samt en lang række IC'ere og det der er værre...

Når man bladrer gennem listen med komponenter vises sideløbende hvorledes symbolet for komponenten ser ud og når man har fundet den rette komponent placeres denne på diagrammet med musen.

Her får man så hjælp til at placere komponenterne så de sidder pænt, idet der er lagt et usynligt gitter ud over diagrammet og som sikrer at man kun kan placere komponenter med bestemte mellemrum – faktisk fuldstændigt ligesom "grid"-funktionen i DPaint.

Når man så har placeret et par komponenter er det tid til at forbinde dem. Dette sker utroligt nemt; netop i kraft af førnævnte gitter.

Alt i alt kan tegningen af et diagram altså foregå særdeles hurtigt når man først har dannet sig et overblik over hvilke komponenter der befinder sig i hvilket bibliotek.

Er det alt?

Nej, naturligvis ikke. For som man med rimelighed kan forvente af alle computerprogrammer er der naturligvis en sand velsignelse af småfunktioner, som får arbejdet til at flyde så uforstyret og let som muligt.

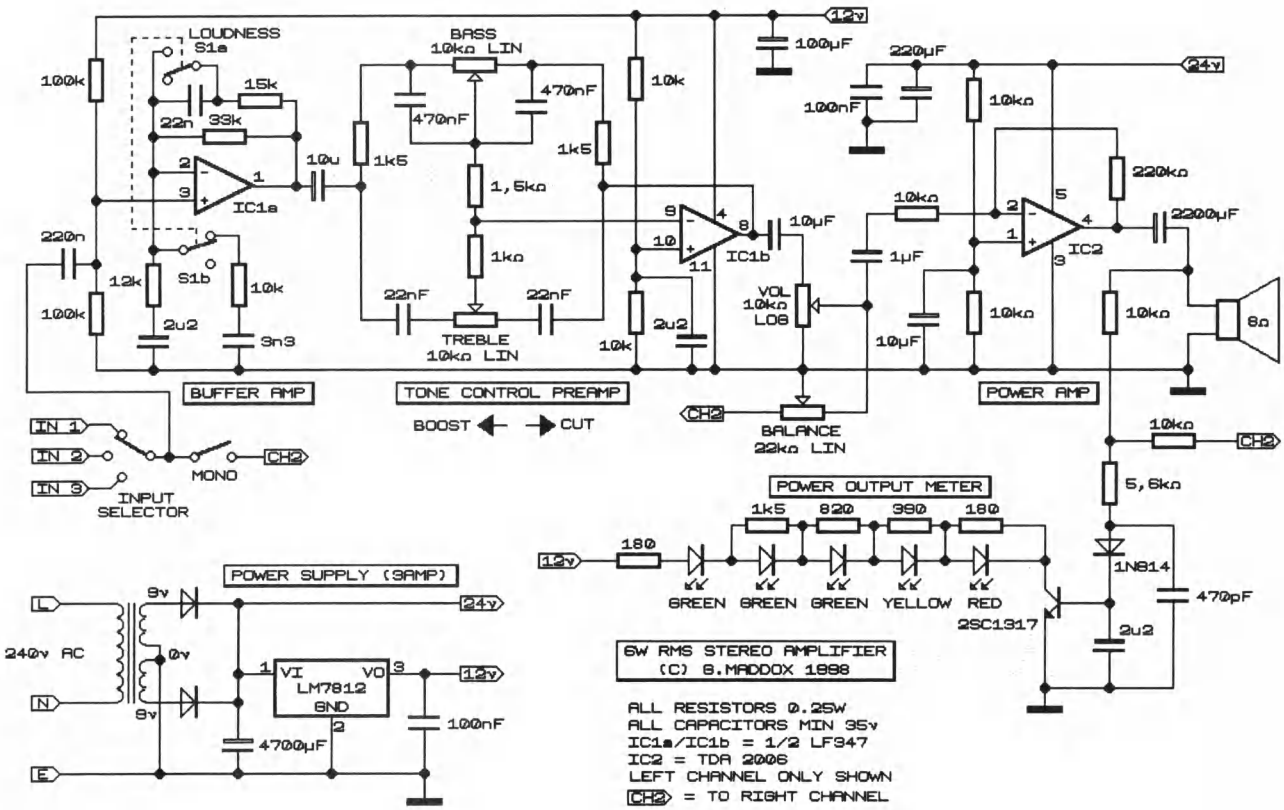
For det første så sørger AmiCAD for at når man har forbundet to komponenter, så vil de blive ved med at være forbundet – også selvom man flytter dem rundt på andre pladser. Hertil

AmiCAD 1.4

Forfatter:
R.Florac
E-post:
Roland.Florac@wanadoo.fr
Systemkrav:
- Kickstart & WB 3.0+
- 68020+
- bgui.library V39+

ARexx:
I den grad, ja!
Locale:
Ja
?ware:
Giftware/ emailware
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 11
Brugervenlighed ..10



Et medfølgende diagram over en stereoforstærker, som vist giver et ret godt indtryk af mulighederne...

kommer så en række muligheder for at manipullere med de linier der forbinder komponenterne: Hvis man klikker på midten af en ikke-fastgjort leder og efterfølgende flytter musen, flyttes også lederen. Er lederen derimod fastgjort i den ene ende og man klikker i den anden kan man rotere lederen. Et ganske fikst system, men jeg savner dog én ting: Når man flytter en komponent er der intet der forhindrer dens fastgjorte ledere i at komme til at ligge på skrå, hvilket selvsagt ikke ser pænt ud. Jeg mener derfor det havde været smart hvis de skrå ledere blev lavet så de i stedet bestod af to vandrette stykker og et lodret... (nemlig!)

En anden god ting er at der er rigtigt mange muligheder for at manipulere med de enkelte komponenter. Dobbeltklikkes der på en komponent fremkommer en lille menu, hvorfra man kan ændre på komponentens vandrette eller lodrette størrelse. Man kan også indsætte lidt forklarende tekst ved den (som iøvrigt kan have en valgfri størrelse) eller ændre på dens navn. Desuden gives der en række andre lidt mere specifikke valgmuligheder som afhænger lidt af hvilken komponent der er tale om. Slutteligt kan man også rotere komponenten i ryk på 90 grader eller den kan spejlvendes. Der er med andre ord altid en funktion der gør det muligt at få en given komponent til lige at passe ind.

Der findes desuden også et par tegnefunktioner så man kan lave små prikker der hvor ledere er forbundet med hinanden eller buer der hvor to ledere krydser hinanden samt firkanter og ellipser eller almindelig tekst.

Godt program!

Alt i alt må det siges at der her er tale om et godt stykke stabilt software, som desværre lider lidt under en uoverskuelig menuopbygning.

Faktisk er det ikke brugervenlighed der er programmets stærke side; manualen er nemlig også lige til hundene – ihvert fald for folk uden de store franskkundskaber idet ca. halvdelen af den er på fransk! Dette kan man måske godt komme over for AmiCAD *er* faktisk meget nemt at bruge, men så igen: De afsnit der er på fransk er bla. de hvis indhold det er umuligt at eksperimentere sig frem til, nemlig dem om ARexx.

Og det er faktisk lidt synd. Ikke fordi jeg har noget i mod det franske sprog, men forfatteren har været meget entusiastisk mht. ARexx-interfacet (en entusiasme man iøvrigt ofte savner hos programmørerne af andre store programmer) idet der er hele 148 ARexx-kommandoer og flere medfølgende scripts!

Det skal dog siges til forfatterens forsvar at han i manualen efterlyser folk til at oversætte manualen til engelsk. Men selvom man ikke kan straffe folk for ikke at være en haj til engelsk eller have den fornødne tid, så hjælper det altså ikke på den kendsgerning at manualen *er* svært tilgængelig.

Desuden har samtlige komponenter franske betegenlser hvilket også kan være en prøvelse ind imellem, men igen: Ikke en umulig opgave.

Men når man tager i betragtning at programmet stort set er gratis er der ingen grund til ikke at anskaffe sig det hvis man savner et program til at præsentere diagrammer på en overskuelig og nem måde og ikke er bange for at tage kampen op med et par franske gloser! □

Amiga Forever

Intel & Motorola inside?

■ *Af Anders Drejer*

Der er ingen tvivl om at mange tidligere Amiga-ejere der har skiftet til pc, stadigt kan få fugtige øjne når snakken falder på deres gamle maskine. Med Amiga Forever kan de "fortabte sønner" for en stund vende hjem.

I sidste nummer af Amiga Advis kunne du læse om pc-emulering på Amiga'en og nu kan du læse om Amiga-emulering på pc'en – hvad er det dog der sker? Og hvad laver denne artikel her, skulle den ikke befinde sig i et pc-orienteret magasin? Jo, måske, men man må vel også se i øjnene at en del af jer der læser dette, i en overskuelig fremtid, måske vil købe en pc eller måske allerede har en.

Italienske Cloanto (dem med Personal Paint) har også kigget i krystalkuglen og er kommet frem til det resultat at der findes en del ex-Amiga-ejere som godt vil ofre lidt penge på at kunne afvikle noget af den gamle Amiga-software på deres pc. Det har så den behagelige sideeffekt at det kan hjælpe med til at de firmaer der stadig støtter Amiga'en vil kunne få et lidt større kundegrundlag og dermed forhåbentligt en større indtjening og dermed en større lyst til fortsat at støtte Amiga-markedet.

Installering

Amiga Forever kommer i noget der ligner en dobbelt cd-rom, men den indeholder dog kun en enkelt, den anden halvdel af dobbelt-cd'en er optaget af en Amiga-formateret diskette med nogle Amiga-hjælpeprogrammer. De ligger også på cd-rom'en, men for at kunne oprette en evt. forbindelse mellem pc'en og en Amiga uden cd-rom drev, ligger de altså også på diskette. Desuden følger der et lille Amiga-mærke med den efterhånden berømte rød/hvid-ternede bold beregnet til at klistre på pc'en, så alle kan se at denne maskine også kan køre Amiga-software.

Når man loader cd-rom'en kommer der en menu frem hvor man kan vælge dokumentation, installering til harddisk, start af Amiga-emulering fra cd-rom m.m. Dokumentationen er lavet i html-formatet og kan derfor læses på alle platforme med en web-browser. Om man kan lide denne form for manualer er jo en smagssag, men det er jo selvfølgelig set ud fra en økonomisk betragtning en fornuftig løsning, og man kan jo bare få den skrevet ud hvis man vil have den på papir.

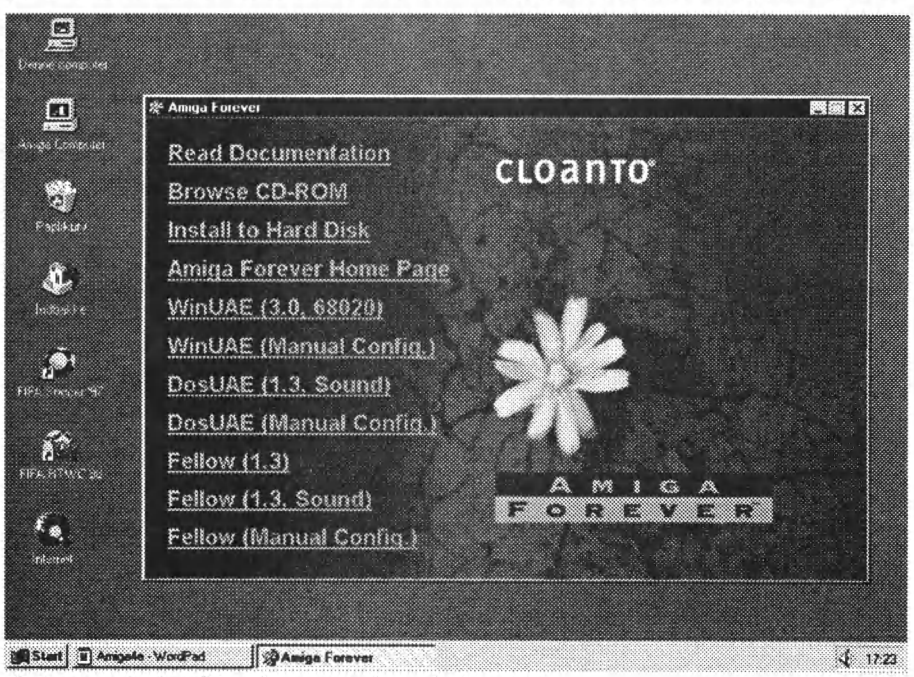
Amiga-emuleringen kan installeres på harddisken eller man kan køre den direkte fra cd-rom'en. Den nemme løsning er jo at køre fra cd-rom'en, men vil man gemme forskellige ting (programindstillinger eller lign.) får man et lille problem da man jo ikke kan skrive til cd-rom'en – man kan altså lige så godt først som sidst læsse det hele over på harddisken. Amiga Forever bruger systemet med hardfiler i stedet for "rigtige" harddiskpartitioner, og det er enkelt at installere – altså ikke noget med at ompartitionere harddisken.

Hvad får man så?

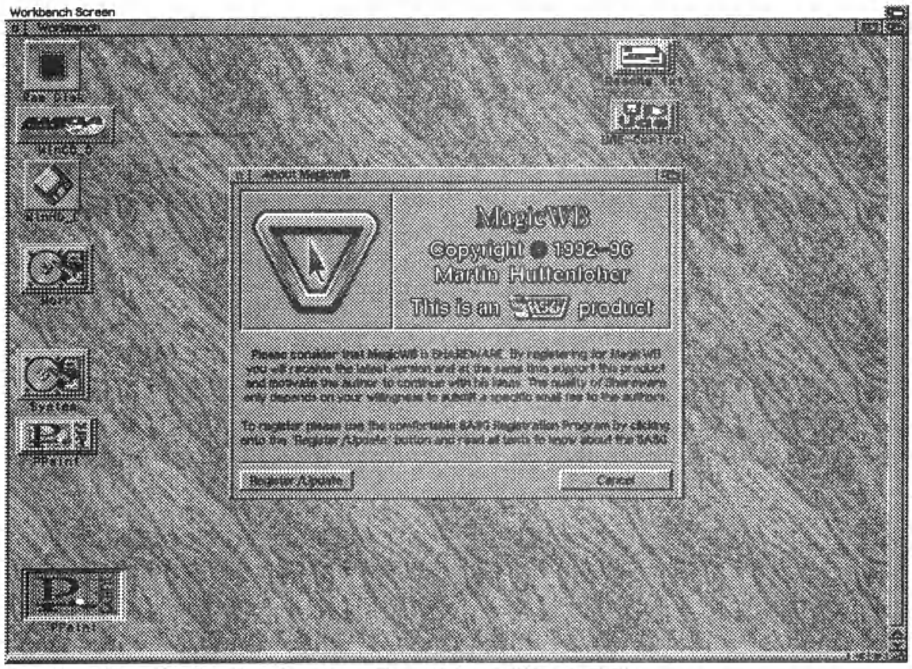
Det er faktisk en ret omfattende pakke man får stillet til rådighed, når man køber Amiga Forever. Man får en Amiga med 68020 CPU og FPU samt Workbench/KS ver. 1.3 til 3.0. Desuden får man AmiToRTF (et program til at konverterer fra diverse Amiga-tekstformater til det universelle format RTF), DiffDir, Amiga Explorer (netværksprogram til overførsel af filer fra Amiga til pc), Picasso96 og ikke mindst Personal Paint 7.0. Desuden er der flere versioner af UAE (som er hjertet i emuleringen) bl.a. en til Unix og PowerPC!

Hvor er DF0:?

Pc'ens diskettedrev kan ikke læse Amiga-formaterede DD-disketter (880 KB) – så er det sagt. Da stort set al Amiga-software kommer på DD-disket-



Sådan ser Amiga4Ever's startvindue ud på en PC.



Tro det eller ej – her har jeg installeret MagicWB på PC'en.

ter er det lidt af et problem. Det betyder at man må være lidt alternativ, og der er faktisk flere muligheder. Der er to hardwareløsninger på problemet; den ene er et 8-bit ISA-kort med en Amiga-floppy-kontroller (Catweasel) så man kan tilslutte et Amiga-diskettedrev. Den anden løsning er et interface for tilslutning af et eksternt Amiga-diskettedrev til pc'ens parallelport (AFR = Amiga Floppy Reader). Det er dog et "gør det selv"-projekt, men der skulle være lignende kommercielle løsninger på vej.

En anden løsning er at oprette et netværk med programmet Amiga Explorer vha. et nulmodem-kabel mellem pc'en og en Amiga – det kunne f.eks. være en gammel udrangeret A500. Det man så gør er at boote Amiga'en med den diskette der følger med Amiga Forever-pakken. Den sætter automatisk Amiga-siden af netværket op, og behøver derfor ikke at være tilsluttet hverken skærm eller mus. Herefter kan man bruge det tilsluttede Amiga-diskettedrev og på den måde få adgang til "almindelige" Amiga-formaterede disketter. Netværket kan også etableres med de såkaldte netværkskort som er væsentligt hurtigere end en alm. seriel-forbindelse (og også temmelig meget dyrere).

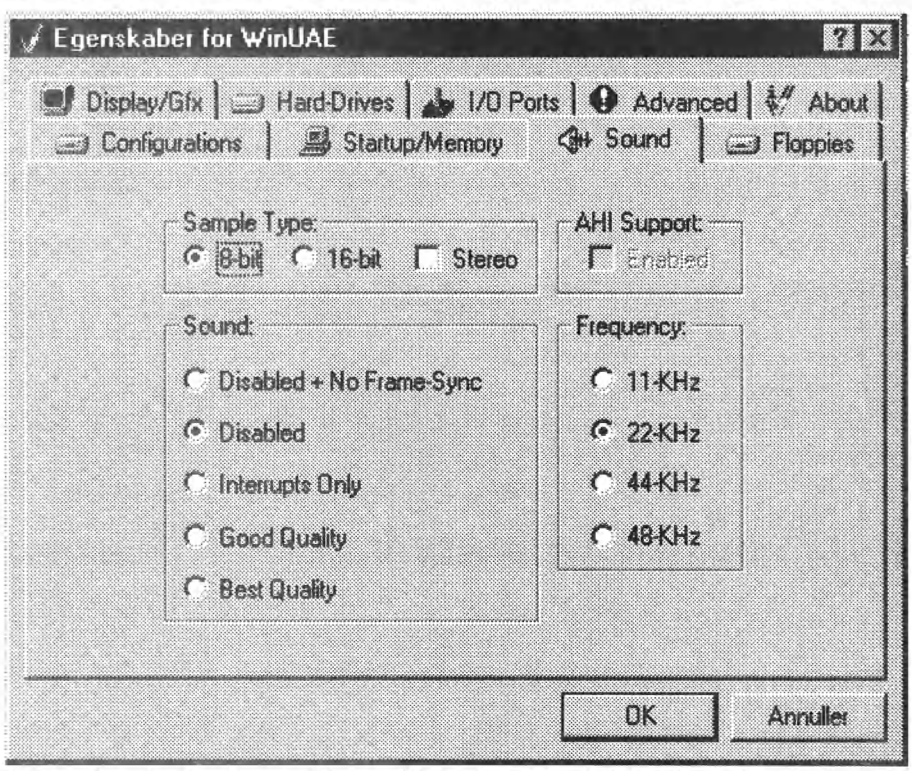
En sidste mulighed er at få lavet Amiga-disketterne om til en stor ADF fil (Amiga Disk File) og så bruge disse filer som et "virtuelt diskdrev" ved at overføre dem til pc'en på pc-formaterede disketter eller vha. nullmodem-kabel og Amiga Explorer. Det er dog kun AmigaDOS-disketter man kan gøre det med, så hvis man f.eks. har et spil som er et "NDOS"-format, ja, så kan man altså ikke lave det om til en ADF-fil.

Hastigheden

For at få et indtryk af hvor hurtig emuleringen er, har jeg fundet nogle sammenligninger frem fra manualen. I følge den skulle en 133 MHz Pentium være ca. dobbelt så hurtig som en A500. Dog vil programmer der benytter sig meget af Amiga'ens custom-chips sætte hastigheden ned. En 200 MHz Pentium Pro eller Pentium II vil føles som en A3000/030. En 300 MHz maskine skulle kunne køre selv de mest krævende programmer med perfekt lyd. Man har testet Amiga-emuleringen i Unix-versionen med en 533 MHz Alpha-CPU og det gik lige så hurtigt som en A4000 med 68060 CPU – og af de to systemer skulle Amiga'en repræsentere den dyreste løsning! Jeg har lavet lidt småtester på en 120 MHz Pentium med 16 MB ram (hvor harddisken hele tiden bruger swapfilen til virtual ram) og et billigt 1 MB grafikkort og det går ikke specielt hurtigt. Jeg vil nok tro at man skal op på en 200 MHz maskine med et hurtigt grafikkort for at få et resultat der er brugbart i længden.

KONKLUSION

Nu vil jeg jo nødigt have at nogle af bladets læsere får lyst til at gå over til "fjenden" når de læser denne artikel, men uden at have lavet en virkelig dybdegående test af Amiga Forever vil jeg nok mene at en tidligere Amiga-ejer med en hurtig pc vil kunne få meget glæde af Amiga Forever – men den ægte vare er selvfølgelig altid bedst! □



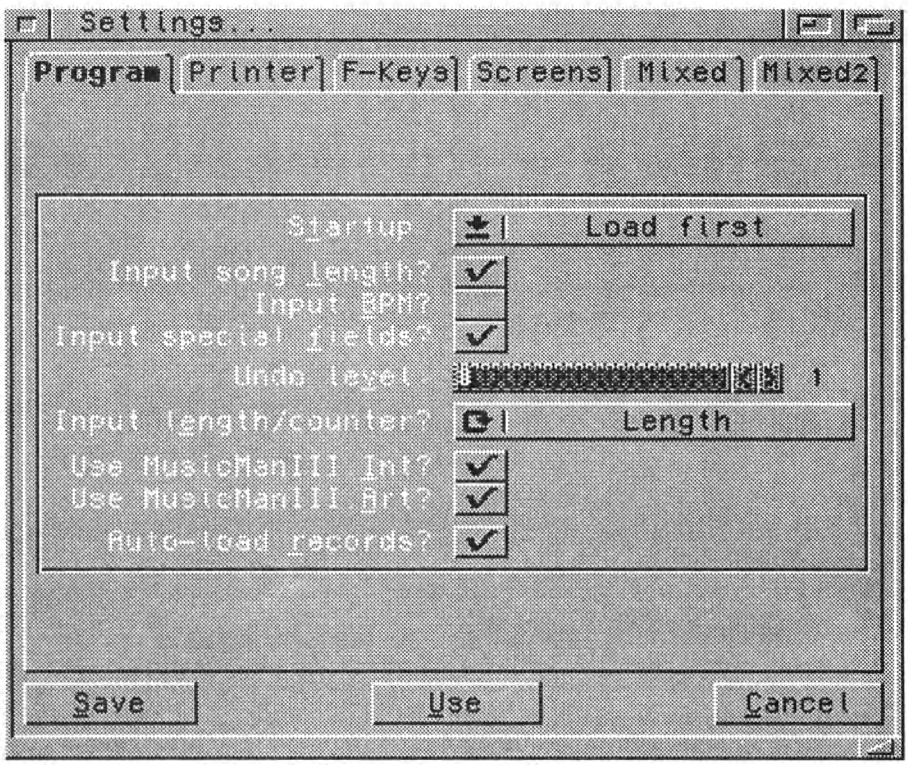
For at få optimalt udbytte af Amiga4Ever skal der arbejdes lidt med indstillingerne.

MusicManIII

Hold styr på din musik samling

■ *Af Anders Drejer*

MusicManIII er en database som er tilpasset ét bestemt formål – nemlig at holde styr på din musiksamling. Det betyder at alle felter i databasen er lavet på forhånd, og det er jo i princippet meget godt, men disse databaser er som oftest mangelfulde, da de jo som regel er lavet af en enkelt person med nogle bestemte behov, som ikke nødvendigvis er de samme som dine. Derfor foretrækker jeg normalt at lave mine egne databaser, da jeg på den måde kan tilpasse dem lige netop mine behov, men måske MusicManIII er så godt lavet, at den kan opfylde de flestes behov? Lad os åbne for godteposen og se hvad den indeholder.



Endnu et eksempel på en "velanrettet" prefs-funktion.

Installering

Installeringen af MusicManIII foregår vha. et standard Amiga-installerscript, og ikke nok med at man kan bruge det til at installere med, man kan også opdatere eller afinstallere en eksisterende version. Bravo!

Programfilen findes i en 68000- og en 68020+-version, og installerscriptet vælger selvfølgelig den rigtige. En anden fiks detalje er, at de libraries som MusicMan bruger, kan installeres i MusicMan's egen skuffe eller i LIBS: og det fikse består i at hvis de installeres i LIBS: bliver de ikke slettet under en afinstallering, men hvis man vælger at installere dem i MusicMan's egen skuffe bliver de fjernet hvis man afinstallerer programmet. Måske ikke noget vildt epokegørende, men valget er der, og det bliver også fortalt under installeringen (hvis man benytter sig af hjælpeteksterne). I det hele taget er MusicMan's installeringsscript et af de bedre.

Så må der tastes!

Hvis man vil bruge et program som MusicMan er der desværre en ting man ikke slipper for – nemlig en masse tastearbejde. Har du f.eks. 100 musik-cd'er med gennemsnitligt 10 titler på hver, som igen består at gennemsnitlig 25 tegn, ja, så kan man jo begynde at regne på hvor man gange der minimum skal bankes i tastaturet (er din kugleramme brudt sammen kan jeg fortælle, at det bliver 25.000 gange). Der er dog lidt hjælp at hente, for hvis man har et cd-rom-drev sluttet til computeren kan man, ved at "loade" den ønskede musik-cd, få MusicMan til automatisk at indføre antal numre og længden på numrene. Til det brug benyttes en intern cd-player, og så kan man jo lige så godt benytte tiden til at høre lidt musik mens man arbejder. Nu har den kløgtige læser måske allerede set et problem: Hvad hvis man skal arbejde med en dobbelt-cd, hvad gør man så for ikke at overskrive oplysningerne fra den første cd, når man henter oplysningerne fra den anden cd? Jo, så benytter man en funktion som hedder "sub-record". Denne funktion opretter nemlig mulighed for at indtaste oplysninger på cd nr. to, så den under søgning optræder som en selvstændig cd, men i andre tilfælde "hænger" sammen med cd nr. 1.

Søgefunktioner

Et af formålene med en database som f.eks. MusicMan er at man vha. diverse søgekriterier hurtigt kan finde lige præcis det man har brug for, også selv om der er tale om meget store mængder data. Man kan selvfølgelig søge på

Her er jeg ved at lave noget "Party Mix".

kunstner, albumtitel, sangtitel m.m. Det er også muligt at søge på flere felter samtidigt. Hvis man f.eks. kan huske at Beatles har indspillet et nummer der hedder noget med "party" kan man søge på "Artist:Beatles" og "Song: #?party#?" så får man vist alle cd/lp/mc'er med Beatles, hvor ordet "party" indgår i en sangtitel.

Små finesser

MusicMan indeholder flere små praktiske finesser, som kan være til stor hjælp i den daglige brug. En af dem er, at man kan "programmere" F-tasterne, noget som jeg har haft stor glæde af. Tænk bare på hvor mange gange man skal skrive Lennon/McCartney når Beatles-samlingen skal skrives ind i databasen (hvis man altså vælger at skrive hvem der har lavet tekst og musik) – det klares nu med et enkelt tryk på F1! Og hvis man ikke lige kan huske hvad man har sat de forskellige F-taster til kan man kalde en oversigt frem med et tryk på Shift-Help.

MusicManIII v.3.09

Udviklet af:
Andreas Mair
Systemkrav:
- OS 2.04+
- 1Mb RAM
- div. libs (medfølger)

ARexx:
Ja
Locale:
Ja
?ware:
Shareware (30 DM)

Ydelse 11
Brugervenlighed...10

En anden lille finesse er at man kan "hæfte" små noter på hver cd/lp/mc. Disse noter kan bruges til at skrive fri tekst i, f.eks. hvilket studie der er brugt til optagelserne, hvem der har lavet coveret osv.

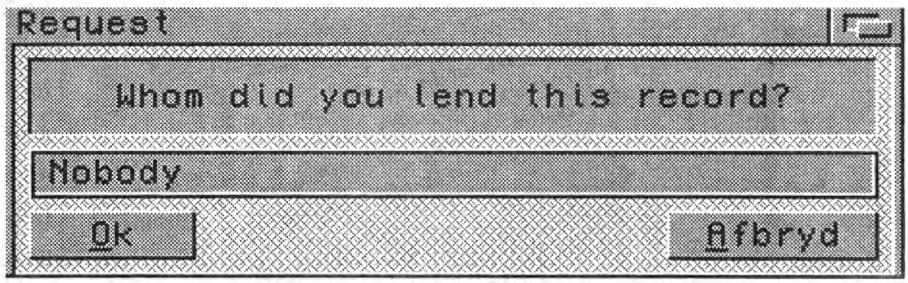
Hvis man tit låner sin musik ud til andre og senere har problemer med at huske hvem der har lånt hvad, så er der hjælp at hente i MusicMan. Der er nemlig en funktion der hedder "lend to", hvor man kan skrive hvem man har lånt den aktuelle cd ud til – så er problemet bare at huske at få det skrevet ind...

Party Mix

Hvis man vil lave et bånd bestående af numre fra fra ens cd'er, så er der hjælp at hente i MusicMan. Man kan "mærke" de ønskede numre fra cd-listen og derefter skifte til "Create MC"-funktionen. Her vil man så blive præsenteret for et vindue hvor de tidligere valgte numre er vist. Så vælger man længden på båndet, og så kan man flytte rundt på rækkefølgen af de valgte numre og om de skal være på A- eller B-siden af båndet. I bunden af vinduet bliver spilletiden af valgte numre vist, så man kan holde øje med om de kan ligge inden for den tid der er til rådighed – ellers er der mulighed for at "gemme" numre til næste bånd. Når man så er tilfreds med resultatet klikker man på "OK" og der bliver automatisk oprettet et nyt bånd i mc-kartoteket. Så er der kun tilbage at indspille båndet – det må man dog selv gøre, helt manuelt.

Det er dansk – det er gratis

Det er måske en lidt forkert overskrift, men alligevel. Det er nemlig sådan at MusicMan understøtter Locale, og hvis man laver en Locale-fil på f.eks. dansk, så får man som tak tilsendt en nøgle-fil og kan dermed benytte alle MusicMan's funktioner. Man skal dog kontakte programmøren før man går i gang med arbejdet, det kunne jo være at en anden havde fået den samme ide.



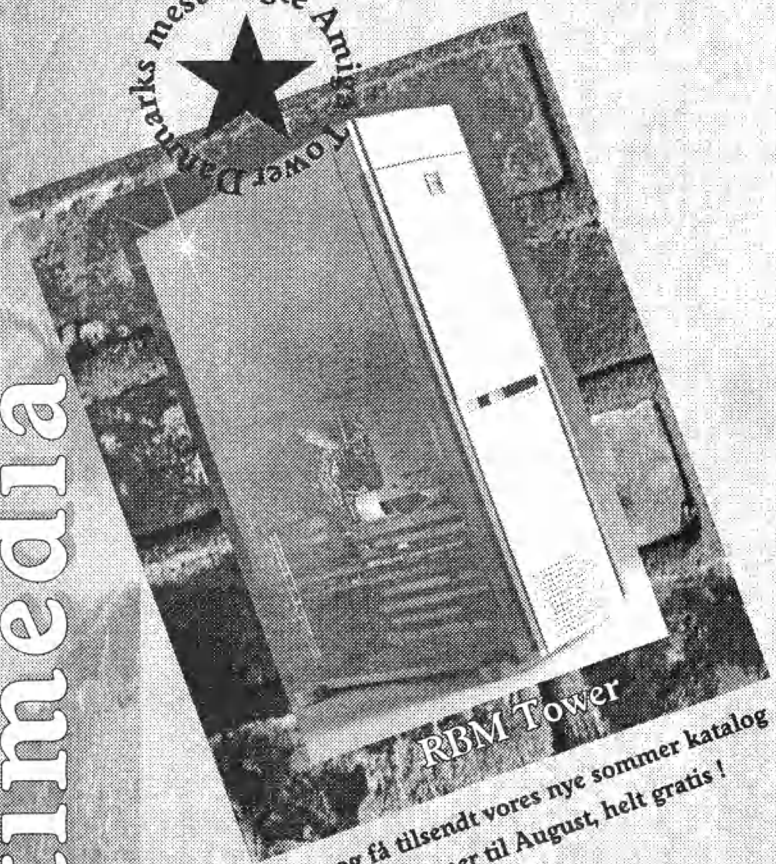
Hvem er det nu jeg har lånt min gamle Birthe Kjær-LP ud til?

KONKLUSION

Jeg har fundet en del fejl i den testede version af MusicMan (ver. 3.09), men de er sikkert rettet når du læser dette (det har programmøren lovet). Ellers kan man sige at MusicMan er et ganske godt program for dem der ikke vil bruge tid på at designe deres egen musikdatabase vha. et almindeligt databaseprogram. Fordelen ved at designe ens egen database er jo, at man kan få den lige som man vil ha' den. Med det mener jeg, at MusicMan er ikke helt som jeg vil have min musikdatabase, men det er en temmelig subjektiv vurdering hvordan en god database skal se ud, så jeg vil opfordre læserne til selv at bedømme den del af sagen. Hovedsagen er at den virker – og det gør den. □

Kiwi Multimedia

Danmarks mest solgte Amiga Tower



Ring og få tilsendt vores nye sommer katalog der kommer til August, helt gratis !

Giv dig selv og din A1200 eller A4000 en god gave! Markedets absolut bedste A1200/A4000 tower, ikke at forveksle med dårlige plastic towers, som oversvømer markedet for tiden!

TowerHawk II (A4000)	TowerHawk EX (A1200)
• 230w strømforsyning	• 230w strømforsyning
• 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays	• 5 x 5.25" og 4 x 3.5" bays
• 7 Zorro-III slots	• 5 Zorro-II slots
• 5 ISA slots	• Tænd/sluk fra keybaord
Kun 2.495,- (Med Zorro slots 3.595,-)	Kun 2.795,- (Med Zorro slots 3.995,-)

Quake, Foundation, Myst og mange andre, ring og hør !!

Medie Produktion

Adorage 2.5 AGA	1.195,-
Adorage for MovieShop v. 4.x Nyhed	895,-
Animage	1.195,-
Monument Designer 2.0	1.995,-
Monument Designer Prof. 3.0	2.995,-
Clarissa Prof.	ring!
Creative Set	895,-
Adorage FX	349,-
X-DVE V3.0	1.495,-
Scala MM400 til Amiga	995,-
WildFire 5.0	1.495,-
WildFire 5.0 PPC	1.995,-

3D Grafik

Cinema 4D v4 CD fra HISOFT	1.995,-
Tornado 3D	1.995,-

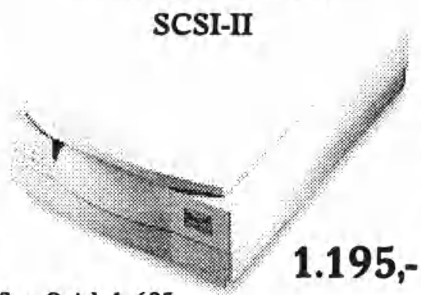
Grafik

Art Effect 2.0	1.495,-
Art Effect Plug In Power Effects 1	399,-
Art Effect Plug In Power Effects 2	399,-
Art Effect Plug In SuperView	399,-
Art Effect Plug In PowerUP Effects	399,-
Draw Studio 2.0 CD	1.195,-
Image Studio	Ring!

Tekstbehandling / DTP

Word Worth 7	599,-
Word Worth Office	799,-
Final Writer 97	899,-
Easy Writer	*kommer snart !*
PageStream 3.3	1.795,-
Turbo Print Prof. v.5	

Artec Scanner AT 6
SCSI-II



1.195,-

ScanQuick 4 695,-

Amiga Software til De seriøse

Kiwi Multimedia
Film & video laboratorium

Lerager 60, 3600 Frederiksssund
Tel: 47-389639 & Fax 47-389638

Ring direkte Tel: 20-994689

Amiga Hardware til De seriøse

CyberStorm PPC 604 Serien

180 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	6.595,-
180 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	7.995,-
200 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	7.695,-
200 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	8.995,-
233 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	7.995,-
233 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	9.995,-

Blizzard PPC 603e+ Serien

160 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	3.995,-
160 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	6.795,-
200 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	4.695,-
200 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	7.695,-
240 MHz 040/25 & Fast SCSI-II	5.395,-
240 MHz 060/50 & Fast SCSI-II	8.395,-

Grafik kort

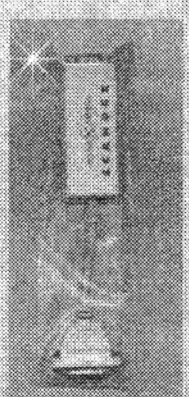
CyberVisionPPC 8 MB	ca. 2.695,-
BVision 4Mb	ca. 2.195,-
Picasso IV	3.495,-
Paloma TV tuner til Picasso IV	1.495,-

Lydkort & Lyd prg.

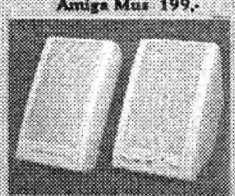
Prelude 16Bit lydkort	2.095
Delphina 16Bit lydkort v.1.2	2.695
Opus Amplitude	1.795

Genlock, printer, harddiske, CD-rom Ring !

Vi har også Genlocks, printere, harddiske, digitale video camera... Ring og hør nærmere !



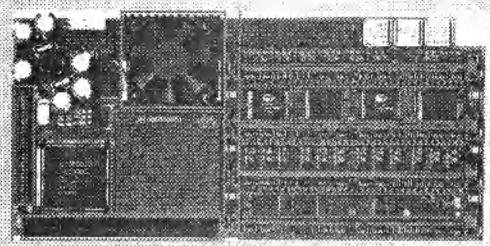
Amiga Mus 199,-



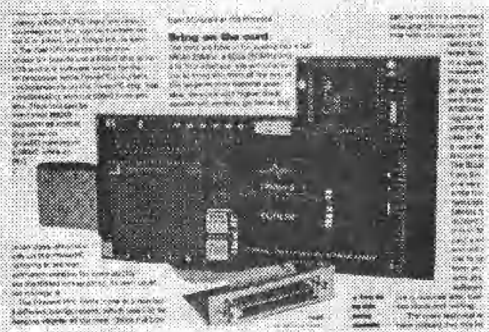
240 Watt højtaler 349,-

ScanDoubler 1.295,-

PowerUP®
AMIGA™ GOES POWERPC™



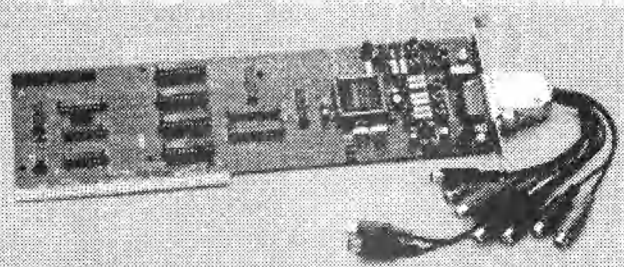
CyberStorm PPC 604e



Blizzard PPC 603e+

Cyber & B-Vision kommer snart !

Prelude lydkort



Lydkort til alle Amiga computer

- Full Duplex
- 16 Bit / 48kHz Stereo
- 2k FIFO
- Zorro AutoConfig
- Developer-Support
- AHI support
- System library
- Opt. Samplitude Lite
- Inkl. AudioLab16 Demo

Supported by
samplitude

prelude

Kiwi Multimedia

Kiwi MULTIMEDIA
Film & video laboratorium

Lerager 60, 3600 Frederikssund
Tel: 47-389639 & Fax 47-389638

Ring direkte Tel: 20-994689

Forbehold for trykfejl og prisændringer

Video & Multimedia
Pluto mod Neptun...

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Det er dog ikke de to planeter der er imod hinanden. Men snarere to genlock's fra det tyske firma Electronic-Design. De ligner lidt hinanen, men det skal man ikke lade sig snyde af...

Om testen!

I denne test vil jeg sammenligne de to genlock's da de jo ligner hinanden set ude fra. Du som læser vil nok opdage at der er forskel. Ikke bare på produkterne, men også på prisen. Derfor bør man vide hvad der er forskellen mellem disse genlock's.

"Genlock"...?

Nogle af jer tænker nok: "Hvad er en genlock nu for en..."? Med en genlock er det muligt af key'e et computerbillede. Det betyder, at du kan fjerne farven "0", og erstatte den med et "levende" video-billede. Alt dette sker helt automatisk når du har tilsluttet genlocken og et video-signal. Med en genlock kan man bogstaveligt talt overraske venner og familie med en ny og sjov hjemme-video. Man kan skrive tekster på skærmen, og lægge grafik på.

Pluto-Genlock'en!

Jeg starter med at se på Pluto-genlocken. Når man kigger bag på den lille boks, ser man en række stik. Blandt disse stik er der to CVBS (composite) og to Y/C (S-Video) -stik. Da der sidder et Y/C-stik kan man uden problemer tilslutte et Hi-8- eller S-VHS-kamera/video. Man kan også konvertere fra et signal til et andet (f.eks. fra Y/C til CVBS). Ud over tilslutningerne kan man også justere farver, kontrast og luminance. Der er også et skydepotmeter hvor man stille og roligt kan køre fra grafik til video. Det er en fordel. Pluto kan også give dine videoer en lille opfrisker. Dette sker ved at et "dårligt" signal kommer ind i genlocken, og når det kommer ud igen, er det blevet optimeret så meget som det nu kan. Når man prøver på at optage et Amiga-skærmbillede uden at der er et video-billede bag den, så kan sync'en forsvinde, og så er billedet ikke specielt flot at se på. Dette har man taget højde for i Pluto-genlocken, den skaber nemlig selv et baggrundsbillede (Blackburst).

Neptun-Genlock'en!

Når man ser på Neptun-genlocken, så siger man til sig selv: "Den er jo magen til Pluto-genlocken"! Det er faktisk ikke helt forkert, men der er nu en stor forskel. Der er også CVBS og Y/C ind/ud på denne genlock. Men til gengæld er der to skydepotmetre. Et til video-signalet, og et til Amiga-signalet. Man kan også justere farver, kontrast og luminance.

Nu viser Neptun hvem der er den store, for Neptun er nemlig delvist software-styrret. Hvis du ligger inde med Scala MultiMedia MM400 (anmeldt i sidste nummer), så kan du med en EX styre selve Neptun-genlocken med Scala, og det er en fordel. Neptun kan også fade helt automatisk mellem Amiga- og video-signal, blot ved at trykke på en knap. Med en Alpha-kanal kan man gøre sin grafik gennemsigtig så man stadig kan se hvad der sker på video-billedet. Mange genlock's har et problem med at vise still-billeder, uden at sync'en forsvinder (altså så billedet står og "kører"). Dette gør Neptun noget ved. Ved hjælp af den indbyggede digitale processor giver Neptun dig virkeligt gode still-billeder, uden at sync'en forsvinder. Normalt er det ikke muligt at optage Amiga'ens skærmbillede gennem en genlock uden at der er et video-signal bag det. Neptun skaber selvfølgelig selv det baggrundsbillede (blackburst).

Designet!

Jeg kan godt lide det design som Electronic-Design har valgt. Det er meget spændende, og slet ikke kedeligt som de fleste genlocks jo desværre er. Alt er placeret så det er til at komme til, ikke noget med at der ikke er plads til fingrene.

Til monitor-ejerne!

Hvis du skulle være en af dem der er ejer af en monitor til din Amiga, ja, så behøver du ikke være bange for om de to genlocks kan bruges sammen med dem, for det kan de. Bag på genlocken er der placeret et 23-polet stik som det der sidder på din Amiga. Du kan så trække dit monitorkabel fra din monitor til genlocken.

De andre computere?

Dette er nok ikke noget jeg bør nævne i et Amiga-blad, men faktisk kan Neptun og Pluto tilsluttets en pc- eller Mac-computer gennem et specielt grafikkort (der i øvrigt også er meget dyrt). De to genlocks er som alle de andre genlocks bedst på Amiga, for Amiga'en har jo et RGB udgangssignal og det berømte hjælpe-chipsæt. Der stilles højere krav til pc end der gøres til Amiga, ja, faktisk skal du bare have en Amiga med OS 2.0 eller højere... Ikke andet.

KONKLUSION

Da Amiga'en er "ekspert" på video-området, så er det næsten givet at disse to genlocks kører godt. Det at genlocken er software-styret gør at den kan bruges i multimedia-programmet Scala,

Pluto & Neptun

Udvikler:
Electronic-Design
Systemkrav:
• OS 2.0+
Priser (hos Kiwi Multimedia):
Neptun: kr. 5.495,-
Pluto: kr. 3.795,-

Ydelse 11
Brugervenlighed .. 10

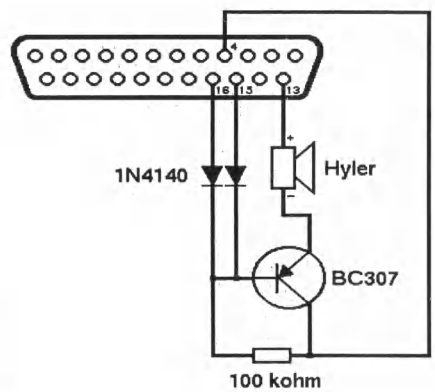
Teknik & Elektronik

Virus-Alarm til alle Amiga'erne

■ *Af Michael Ljungstedt Andreasen*

Du har lige fået et nyt program til din Amiga. Du sætter disketten i drevet, og... ÅHHH-NEJ!!! Virusen har slået til igen uden varsel. Men bare rolig, for hjælpen er på vej.

Virus-killer-programmerne er gode nok, men ville det ikke være behageligt at blive advaret mod virusen, før den ødelægger? Svaret er en elektronisk virus-alarm, som du selv kan bygge. Alt hvad du skal bruge kan du købe hos en elektronik-forhandler. Du skal have følgende ting: En hyler ("lyd-alarm"), et 23-polet SUB-D hanstik, en transistor BC307 eller lign., to 1N4148-dioder eller lign. og en modstand på 100 kohm. Hvis du vil gøre noget specielt ud af din alarm, så kan du evt. ætse en lille printplade, ellers kan du



købe en modulprintplade, og den "fattige" løsning er et simpelt stykke pap. Jeg vælger at bruge et modulprint.

Jeg starter med at montere SUB-D-stikket på printet. Det giver nok mest mening at placere hyleren længst til venstre, så der er plads til de andre komponenter. Jeg lodder nu de to dioder fast på ben 16 og 15, husk at vende dem den rigtige vej. Monter nu selve hyleren på printpladen, træk en ledning fra hylerens plus-pol over til ben 13. Sæt transistoren et sted ovre i højre side af printet, det samme gælder også for modstanden. Når du så lodder lederne sammen er det meget vigtigt at transistoren bliver forbundet korrekt (altså skal E loddes fast til minus på hyleren, og K til ledningen fra ben 4 på SUB-D-stikket). Følg diagrammet så alt bliver korrekt monteret.

Når du så er færdig skal du blot montere virus-alarmen på din diskdrev-port. Det lyder måske sjofelt..., men jeg har faktisk ikke haft et eneste "hyl" fra min virus-alarm, og der har heller ikke været virus på min Amiga, så det betyder vel nok at den virker...? "God fornøjelse med din virus-fri Amiga"!

NB: Amiga Advis er ikke ansvarlig for eventuelle følgevirkninger af fejlmontering eller dårlige/fejlagtige lodninger. □

(Video & Multimedia, fortsat)

og dette må da siges at være noget avanceret, specielt hvis man har prøvet Scala og ved hvad Scala virkeligt byder på. Det skal dog lige nævnes at dette produkt nok mest er ment til brug af de mere video-interesserede, altså semi-professionelle folk. Men hvis der sidder en lille instruktør eller AV-assistent inden i dig så er dette et meget godt produkt. Designet er helt utroligt som man kan se på billederne. Desværre er priserne på de to genlocks ret høje, så hvis du ikke er helt sikker på at video lige er noget for dig er det nok en lidt for stor investering. Men til gengæld får du fuld valuta for hver krone og øre. Pluto og Neptun har faktisk også en bror... Sirius hedder den. Sirius er endnu mere avanceret end Pluto og Neptun, altså nok til et mindre tv-studie. Det kan man virkeligt godt se på prisen hos Betafon. Sirius koster kr. 7.995,-, dog kr. 6.995,- hos Kiwi Multimedia. Vil du vide mere om de to eller tre genlocks i artiklen så bør du kontakte Kiwi Multimedia eller Betafon for yderligere information og eventuelt en demonstation. □

Party On!

Vi er alle blevet inviteret til party!

■ *Af Klaus Dreyer*

Det trækker op til endnu et par parties, nemlig The Party i Danmark, og Kindergarten i Norge.

De fleste kender vel nok The Party, eller ihvertfald ved hvad det er, mens Kindergarten er noget mere ukendt. Men i modsætning til The Party er det kun et lille "hygge"-party med plads til 300 personer, mens The Party selv hører til blandt "de tre store": The Gathering, Assembly og det selv. Fælles for disse tre parties er, at de desværre er gået hen og har tiltrukket enhver nørd der kan tænde en computer og spille Quake på den. Enhver form for "Scene"-stemning har svært ved at begå sig i sådanne omgivelser og derfor foretrækker Scenere ofte at besøge de mindre parties frem for de store. Men alligevel dukker der mange op på disse mastodonter med besøgstal på over 3.000 personer, hvilket naturligvis skyldes de gode pengepræmier man kan vinde i de forskellige konkurrencer. Se bare The Party der i år udlover $2.000 til vinderne af de forskellige demo-konkurrencer. Det er omkring 13.000 kr. per førsteplads i en demo-konkurrence! Mindste præmier er på sølle $50, men så skal vi også helt ned på en 4. plads i raytrace-konkurrencen, eller et par 3.-pladser på C64'eren. Det er altså rigtigt mange penge der er at vinde hvis man har talent og udstyret i orden. Det er ikke svært at se at der er fare for at de kommende talenter bliver jordet af de mere erfarne personer – ikke nødvendigvis Scenere – der arbejder i computer- eller TV-branchen. Det gælder ikke mindst for Wild-demo, hvor man f.eks. i 1996 så en overvældende mængde af suveræne produktioner, men spørgsmålet er så bare hvorvidt de var lavet af professionelle eller Scenere. Et spørgsmål man kan tænke over, men konklusionen er nok ikke så svær at komme på...

Men det kan udvikle sig til en længere diskussion, så lad os tage et kig på de to kommende parties!

The Party 1998

– Do You Believe in Life After Christmas?

For ottende gang i træk er endnu et "The Party" stablet på benene, og for ottende gang i træk er det forsøgt at gøre det større og mere overvældende end nogensinde før. For de af jer ikke kender The Party vil jeg kort forklare at det er en af verdens største begivenheder af sin slags, mere end 3.000 computer-interesserede folk møder op med deres udstyr under armen, og så laver man ellers med den hvad man har lyst til. Jeg skal ikke lægge skjul på, at sidste års The Party var lidt af en skuffelse, ikke mindst fordi det lykkedes at brænde en transformator-station sammen, og derved lægge hele messecenteret (som party'et fandt sted i) og efter sigende en del af byen uden strøm i adskillige timer. Men tilsyneladende har man endelig taget ved lære af sine fejl og etableret et nyt strømsystem der skulle sikre at der ikke kommer strømafbrydelser, og at intet brænder af.

Derudover er hallerne ved at blive udvidet, så der skulle være plads til at slå alle hidtidige besøgsrekorder. The Party finder traditionen tro sted i Aars, nær Ålborg, og tidspunktet er det samme som altid: 27.-29. December, med åbning kl. 8:00 og afslutning kl. 15:00. Der er et væld af forskellige begivenheder mens party'et står på. Separat sovehal, cafeteria (døgnåbent), netværk, lasershow, filmrum (laserdisc), badefaciliteter, 16 officielle konkurrencer (og sikkert en del uofficielle), rave party, koncert, konferencer og så videre... En imponerende liste, men da det hele bliver fyret af på 55 timer er det tvivlsomt om man overhovedet kan nå det hele.

Alle de traditionelle konkurrencer er der naturligvis også, plus Java-demo, Win98-demo (denne konkurrence blev aflyst sidste år, da der ikke rigtigt var nogen der gad deltage – og det bliver vel næppe mere kommercielt end dette...?) og video-demo, hvilket nok skyldes at man i de sidste par år er stødt på nogle såkaldte wild demos, der ikke var andet end film afspillet fra computer. De der har fulgt lidt med i eftervirkningerne fra The Party 1997 vil vide, at det var bægeret der fik dråben til at vælte for mange Scenere, der derfor har valgt at blive hjemme mellem jul og nytår. Det blev ganske enkelt for meget med de mange PC-nørder der i bedste fald spillede Quake, arrangørernes uvidenhed og som før nævnt hyppige strømafbrydelser. Og selv om den tekniske side i år muligvis er bedre end de forrige år tvivler jeg på at det er nok til at redde den synkende skude, set fra et Scene-mæssigt synspunkt. Skulle du alligevel have lyst til at tage afsted kan man bestille billetter på Billetnet, hvor det koster 300 kr. Køber man ved døren koster det 350, og yderligere 50 kr. for at komme for tidligt!?

Til sidst vil jeg gøre opmærksom på, at det er værd at besøge party-siden, hvis man vil have flere informationer end de oven- og nedenstående, her finder man bl.a. konkurrencereglerne.

Messecenter Aars
Messevej 1
DK-9600 Aars
Denmark
Tlf. (messecenter): 98 62 4800
Tlf. (Party-info): 86 30 1010

Partyside: www.theparty.dk
E-mail: theparty@theparty.dk

Billetter kan købes gennem BilletNet. ▸

Kindergarten '98

The party for all you big babies!

Så er det endnu engang tid til at besøge Norges børnehaven, computerparty'et Kindergarten. Det kommer til at foregå i en by tæt på Oslo, i en hal med plads til ca. 300 personer. Desuden er der en separat sovehal, hvis man af en eller anden grund skulle få lyst til at benytte den. Billetterne koster 150 norske kroner per styk – det er 50 kr. billigere end sidste år, og det er muligt at bestille i forvejen. Piger behøver hverken at bestille eller betale, men det er vel at mærke kun muligt at reservere bord hvis man har bestilt billetter forud.

Af faciliteter kan nævnes netværk, informative organizere (!), masser af surprise-compos, brusebade (og et kun for piger), cafeteria åbent 24 timer i døgnet, inkl. en kinder-æg-stand, hvor man kan sætte sine kinder-æg-figurer. Man kan selvfølgelig købe kinder-æg i cafeteriet. Hvis der bliver tid har organizerne lovet at opstille nogle arcademaskiner.

Konkurrencerne er mere eller mindre de sædvanlige, altså Demo, intro (64K), wild, musik-, og trace- og grafik-konkurrencer, og derudover også "hade-intro", ASCII, animation og en spil-konkurrence.

Alkohol er ikke direkte forbudt i hallerne, bare man ikke bliver fuld. Rygning derimod skal foregå udenfor.

Børnehaven åbner fredag den 13. november og varer til kl. 14 den efterfølgende søndag. Den er placeret i Bærum, nærmere betegnet Eikeli Videregående Skole, sjovt nok står der ingen præcis adresse i invitationen.

Sidst men ikke mindst skal det siges, at i modsætning til The Party er der ingen PC-konkurrencer.

Forudbestilling af billetter:
Daniel Bruvoll
Værhaugstubben 19
1925 Blaker
*Konto: **1321.10.25101** mrk. KG98-Ticket, samt navn, adresse og telefonnummer*

Pris: 150 norske kroner

Læs mere på partysiden:
WWW: ***kg.portveien.to***
IRC: ***#amigano at IRCNet***
E-post:
kindergarden@kompaniet.no □

Internet *sevice*-udbyder?

■ ***Af Thorsten Bo Hansen***

Bilka havde tilbud på modem samt et års abonnement hos CyberCity. Efterhånden må det være på tide at prøve at surfe – jeg slog til...

I Slagelse Bilka havde de ikke varerne hjemme der skulle gå som slagtilbud. Det var onsdag. Jeg betalte og fik at vide på kvitteringen at varen kunne afhentes fredag efter fire.

Fredag var der imidlertid ingen varer, sagde de. Jeg blev vred. Busturen tager halvanden time hver vej. Godt nok havde jeg ud ad øjenkrogen og øresneglen bemærket den foranstående i samme situation. Men han havde kone og børn. De foreslog at spise i Bilka i stedet, ovenpå skuffelsen.

Imidlertid kom en medarbejder, da han havde hørt mit brokkeri og så mig udfylde en adresseseddel efter hvilken Bilka, uden beregning, skulle sende varen til mig, frem fra lageret med en æske. Jeg fik mit modem. Alle de andre som ventede på samme vare, måtte lagerekspedienterne så falde til føje.

Nå, men det var jo slet ikke det.

Nej, jeg er blevet registreret bruger af MUI, fik diskette tilsendt, registreret bruger af Miami, fik en nøgle tilsendt og af IBrowse hvor jeg fik en æske med tre disketter tilsendt, heraf en kopi af MUI. Hvem kunne have vidst det.

Jeg installerede og skulle så prøve. Til start problemer med at få kontakt med serveren. Det lykkedes da med MiamiInit. Så kunne jeg loade browseren og surfe lidt. Og lidt skal tages helt bogstaveligt.

Når jeg har loadet hvad jeg synes jeg skal bruge har jeg omkring 70–110 tusind bytes fast-ram. Selvom jeg tilbage har 1,7 MB chip-ram har jeg valgt at bruge harddisken til at gemme billeder på når jeg endelig vil hente billeder på forskellige sider. Denne valgmulighed findes i IBrowse. Der er blot den hage ved IBrowse at når jeg henter billeder ind, bliver den hængende midtvejs. Reboot er udvejen.

Hvis jeg bruger ram som cache kan jeg udskyde tidspunktet hvor IBrowse bliver hængende, men også kun udskyde. Det kan dreje sig om 5–6 sider inde i surfsessionen.

Jeg har om problemet en lille polemik kørende med Stephen Marriott fra HiSoft. Der skal nok snart være fod på det. Irriterende bare, at det ikke virker.

Ingen kontakt til mail-serveren

Et andet mærkeligt tilfælde er jeg også ude for hos CyberCity. YAM troede jeg i starten blev hængende når jeg forsøgte at bruge det. Men nej. Efter et minuts tid eller så popper en requester op med at YAM ikke kan skabe kontakt til mailserveren. Dens navn og adresse er tastet ind efter folderen fra CyberCity.

Jeg har kigget på andre udgaver af YAM der godt nok har været koblet op hos andre udbydere, men så forskellig skulle virkningen vel ikke være, hva'? Jeg tjekker hver gang YAM ikke har duet at de rigtige oplysninger står der. De står der stadigvæk. Og stadigvæk virker YAM ikke. Åbenbart skal det være lidt af et forhindringsløb at koble sig til WWW. Siden 1992 har jeg haft e-post og har engang imellem haft problemer med udbyderen af postkassen. Men problemer i samme grad som på CyberCity har jeg da aldrig haft.

I dagtimerne har de en HotLine, men det er meget begrænset med støtte de kan give. Det ender med at de vil have beskrevet maskinens opsætning og så snart jeg har fortalt at jeg har en A3000 med SoftKick står de af. Den maskine understøtter vi ikke. Desværre. Vi kan ikke hjælpe dig.

Hvis nogen skulle anvende CyberCity til deres fulde tilfredshed hører jeg meget gerne fra vedkommende. Jeg har ikke nedlukket min gamle veltjente postkasse. Den fungerer også så tilforladeligt og velkendt at jeg bare af den grund vil bibeholde den.

Har nogen en løsningsmodel til slige problemer er de velkomne til at skrive til bladet.

Ellers er forslag meget velkomne på min e-post:
tbhabsat@unidhp.uni-c.dk □

Helt ud på Internet
Del 23: Hjemmesider!

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Selvfølgelig er du ikke den eneste Amiga-ejer på Internet, og mange andre har lavet nogle spændende hjemmesider. Vi tager et kig på et bredt udsnit denne gang.

De fleste Internet-brugere har en "hotliste" over hjemmesider som de jævnligt besøger. Og det har jeg da også selv. I denne artikel vil jeg tage et kig på nogle hjemmesider som måske, efter du har læst artiklen, ender som nye punkter på din "hotliste".

For overskuelighedens skyld vil jeg holde mig til Amiga-orienterede sider. Sider om alt mulig andet kan du finde beskrivelser af mange andre steder.

Dagens nyheder

Først og fremmest skal CUCUG's sider nævnes. Blandt disse sider finder man Amiga Web Directory, hvorfra man bl.a. kan søge efter support-hjemmesider til bestemte Amiga-programmer. CUCUG's hoved-Amiga-side er ***www.cucug.org/amiga.html***, men tag bestemt også et kig på ***www.cucug.org/aminew.html***.

Selv mener jeg at ***www.cucug.org/aminew.html*** bør være den første side man slår op på når man går på Internet, for her kommer dagligt links til nye spændende programmer og til pressemeddelelser m.v. Der bliver virkelig lagt noget arbejde i at opdatere denne hjemmeside!

...og dagens sladder

Er man mere til meget løse rygter, bør man også dagligt tage et kig på ***www.ann.lu***. "ann" står for "Amiga Network News", og på denne side ligger hele tiden en oversigt over de sidste dages mest betydningsfulde rygter som er spredt via Amiga-nyhedsgrupperne.

Min erfaring har lært mig at kun en meget lille del af rygterne på Amiga Network News har noget som helst på sig, men bl.a. var der en episode hvor der faktisk blev vist noget på hjemmesiden som ellers var beskyttet af en NDA (Non-Disclosure Agreement – en underskrevet aftale mellem firmaer og personer om at holde bestemte emner hemmelige). Så af og til *er* der altså lidt om snakken. Desuden er der også tit udtalelser fra kendte Amiga-folk om forskellige emner.

Desværre er der mange Amiga-ejere på nyhedsgrupperne som gerne vil give sig ud for at vide meget mere end de gør, og det er hovedsageligt disse mennesker der frembringer de falske rygter. Men alt i alt er Amiga Network News faktisk en utroligt spændende hjemmeside!

Du kan også opsøge "Squid's rumour mill" efter sladder. Dens adresse er ***users.compassworks.com/~squid/amiga/amiga_articles.html***.

Lidt sjov

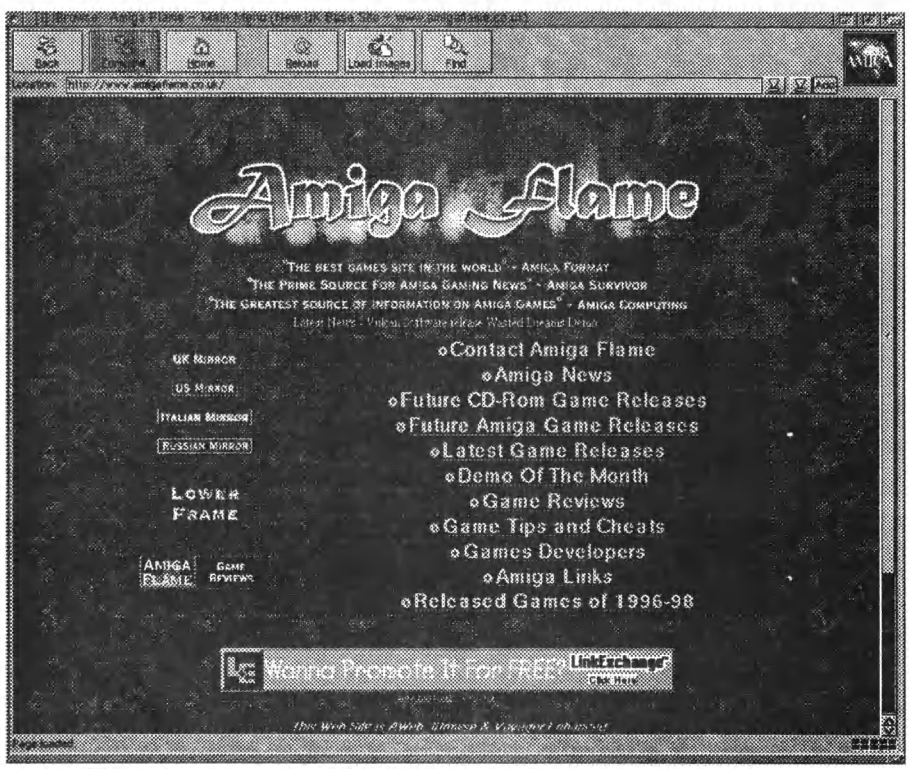
Selvfølgelig er der også hjemmesider til spil. Morten har givet mig adresserne på Amiga Flame og Amiga Nutta.

Amiga Flame har adressen ***www.amigaflame.co.uk***. Her kan du finde spilnyheder, "månedens demo", spilanmeldelser, tips og tricks, links til andre sider og meget mere. Virkelig imponerende, og noget enhver spillelysten Amiga-ejer bør tage et godt kig på!

En tilsvarende side er Amiga Nutta, ***www.nutts.demon.co.uk***. Her kan du finde omtrent det samme som på Amiga Flame-siderne, så prøv dem begge to og find ud af hvilken du bedst kan lide. Eller besøg dem begge regelmæssigt?

Til udviklere

Hvis du programmerer på Amiga'en, kan det være at Amiga Developer Network kan give en hjælpende hånd. Adressen er ***www.amiga.org/developer***. Her kan du finde udvikler-orienterede nyheder, hjælp og undervisningsdokumenter til C++ og ARexx. Der kan tit gå lang tid mellem opdateringerne af



Amiga Flame har et rigtigt flot layout. Bare synd at det derfor går så langsomt...

siderne, men der er til gengæld også for det meste "kød på".

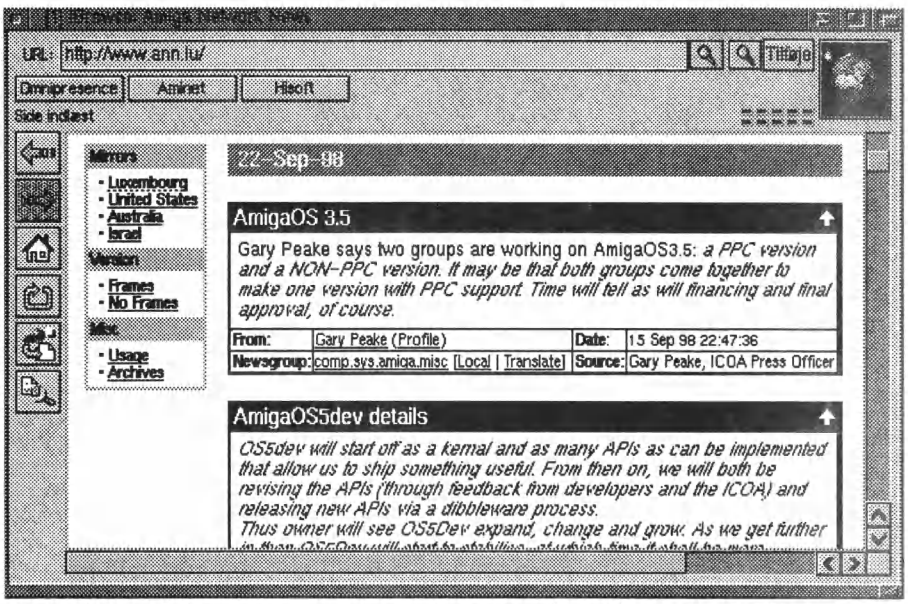
Selve ***www.amiga.org*** kræver også lige en bemærkning. Her er en Amiga-FAQ (Frequently Asked/Answered Questions – ofte stillede/besvarede spørgsmål) og andre ting som sikkert kan have din interesse.

Udvikler-siderne på Amiga Inc.'s hjemmeside, ***www.amiga.com/developers.html***, lider ligesom resten af Amiga Inc.'s hjemmesider af meget få opdateringer, men for nylig blev Rom Kernel Reference Manual-bøgerne lagt på Internet. Hvis du (som jeg) ikke har disse bøger, så kender du nok til frustrationen over ikke at have kunnet få fat i dem i de seneste år, men nu er den værste frustration altså væk.

Mangler du et program?

Selvfølgelig kender du da Aminet! Og netop derfor er det nok ret ligegyldigt om jeg nævner det her i artiklen eller ej, men jeg synes nu at Aminet skal nævnes under alle omstændigheder.

Der er en hel del "mirror sites" til Aminet, og der er faktisk også et i Danmark. Prøv ***dk.aminet.net/aminet/***. Her kan du også finde links til andre "mirror sites" rundt omkring i verden.



Amiga Network News – nye rygter om Amiga'ens fremtid. Disse to indlæg er skrevet af folk fra Amiga Inc., så måske der er noget om snakken?

Næste gang

Jeps, næste gang bliver det tid til at vise hvordan I har svaret på læserundersøgelsen. Jeg har allerede modtaget en fin portion svar, så det tyder jo lovende! Desværre er tidsfristen udløbet når du læser dette, så hvis du ikke har svaret endnu, er det bare ærgerligt.

Vi ses! □

AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit		190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5" Disk HD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern		580,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr.IDE,Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 1240 25 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD:1.6GB/1390,- 2.1 GB/1895,- 3.2 GB/2200,-
4.0 GB/2355,- 5.1GB/2930,- 7.0 GB/3790,-
16MB EDO-ram/530,- 32MB EDO/1180,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste
eller se den på http://inet.uni-c.dk/~absalon1

ABSALON DATA
Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.3/9-97

PUBLIC DOMAIN BORNHOLM

Shareware - Giftware - Freeware

Pris pr. diskette: 10,- (incl. porto)
Mindste salg er 5 disketter!

Få tilsendt en GRATIS katalogdiskette!

Stratego
BlitzBombers
PersonalPaint 6.4 (fuld version)
WordWorth7 Demo
OctaMED Soundstudio 1.03c (Fuld vers.)

PD Bornholm

PD Bornholm
v/ Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
56 99 00 53

PD Bornholm

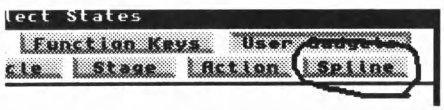
Can you IMAGINE that
Del 10: Wrap en Brush...

■ *Af Leif Mortensen*

Noget om Imagine Config, Texture, Brush Map og Bump Map.

Svar til Axel Andersen...

Jeg går ud fra, at du kan åbne Spline Editor'en siden du jo kan sige at den ikke virker. Du skriver at du ikke kan se den i preference- eller config-filen; hvis du her mener, at du ikke har dette billede



når du åbner Project/Preference, så ved jeg ikke hvad der er galt, men det mener jeg dog du skal have, for de øverste gadgets kan man vist ikke lave om på, og udover disse, er Spline Editor'en, som du godt nok skriver, jo ikke omtalt andre steder i config-filen, mens de andre editorer er, men der er kun på funktionstasterne, hvor de kan kaldes frem fra de andre editorer.

For en sikkerheds skyld, både for din og andre der måske har været inde og rette lidt for meget på deres config-fil, kommer her afsnittet Misc. Stuff fra min A3000 til sammenligning og den virker 'thivertifald' hos mig.

En anden ting man kan gøre, hvis man har mistanke om at noget er forkert, er jo at kopiere config-filen over fra cd'en igen.

Det er en direkte indlæsning til en ascii-editor, men for overskuelighedens skyld har jeg rettet den til så den svarer til hvad man ser når man editerer den i Imagines egen preference-del.

Alle linier der begynder med "" er tilføjet af mig.*

T/F betyder True eller False og et T betyder at optionen er gældende.

Afsnittene om funktionstasterne og User Gadgets er ikke med af pladsgrunde, men burde også være uden interesse i denne forbindelse.

Som det kan ses under QUFF har jeg skiftet navnet fra "RGBN" til "ILBM", men det er der ikke sket noget ved. Billederne kan jeg stadig kun se ved brug af Imagines egen Viewer og den er også ligeglad med at der står "ILBM". ▸

Udskrift af imagine.config på A3000

```
**Mnemonic   Type    Value      Comments

PPTH         Text        ""   ;path for Imagine.pic
EDIT         Text   "C:\ed"   ;text editor to use for "Edit Movie"
QUIK         Text     "HAM"   ;quickrender preset name
QURM         Text "Scanline"  ;quickrender rendering method
QUFF         Text     "ILBM"  ;quickrender file format
QPTH         Text     "RAM:"  ;path for quickrender pic
PSDR         Text        ""   ;Postscript font directory
STGF         Text        ""   ;Default staging file name
TDIR         Text        ""   ;Path for temporary RGB files
OLDA          T/F         F   ;flag - use "old" anti-aliasing in trace
GRON          T/F         T   ;flag - grid on/off
BWLN          T/F         T   ;flag - do lines in "B & W Shade"
COLN          T/F         F   ;flag - do lines in "Color Shade"
WARN          T/F         T   ;flag - warn about unsaved changes
WRNO          T/F         T   ;flag - warn about overwriting existing object
                              ;files
SREV          T/F         F   ;flag - reverse lenses in 3D stereo
FRUN          T/F         F   ;flag - free undo info before quickrender
FRCP          T/F         T   ;flag - free copy/paste info before
                    ;quickrender
FRMV          T/F         T   ;flag - free editor "movie" before quickrender
FRPV          T/F         F   ;flag - free persp view info after screen
                             ;update
GNEW          T/F         T   ;initial "Generate New ..." button state
DITH          T/F         T   ;initial "Auto Dither" button state
USFC          T/F         F   ;initial "Use Firecracker" button state
OPAL          T/F         F   ;use OpalVision, not Firecracker
RTNA          T/F         F   ;"use Retina", not Opal or Firecracker (for 24
                              ;bit display)
REMU          T/F         F   ;expect RetinaEMU for Imagine screen: use SMOD
                              ;and S256 settings
*****   OBS  Disse 3 ignoreres af A3000, men bruges på en A4000 *****
USAA          T/F         T   ;use AA chip set if available
S256          T/F         T   ;run 640x480 Imagine in a 256 color display
                           ;(if possible)
RTGS          T/F         T   ;flag: show real-time grey scale image while
                            ;rendering
BGRD          RGB       555  ;background color
FGRD          RGB       000  ;edge color
REQC          RGB       e92  ;requester & gadgets color (bounding box &
                            ;drag points)
BVLB          RGB       fc7  ;bright bevel color (points & group lines)
```

```
BVLD        RGB          b62  ;dark bevel color (selected objects edges &
                           ;points)
GRID        RGB          666  ;grid color
PICK        RGB          66f  ;picked edge color
PPNT        RGB          f66  ;picked point color
SPCK        RGB          c6f  ;selected picked edge
SPPT        RGB          ff6  ;selected picked point
BWLC        RGB          fff  ;line color in "B & W Wire/Shade"
COLC        RGB          fff  ;line color in "Color Shade"
STAR        RGB          888  ;star color in "Trace" and "Scanline"
COLO        RGB          000  ;"color 0" RGB value for stills
QSKY        RGB8      505050  ;"Quickrender" background color
GENC        RGB8      010101  ;"genlock" color for non-Amiga IFFs
NUMS        Integer        3  ;number of screens to use in Make Movie
EDLE        Integer       10  ;anti-aliasing threshold
AARC        Integer       20  ;anti-aliasing rays per pixel limit
RSDP        Integer        8  ;"resolve depth" (multiple reflections)
GNDN        Integer       16  ;# of divisions in ground
OCTD        Integer        6  ;# levels in oct-tree (6 max)
SMOD        Integer        0  ;imagine screen width:
    ;0=640,1=800,2=1024,3=1280
STRT        Integer        1  ;startup in: 1=proj 2=detail 3=form 4=cycle
                           ;5=spline
GNDS        Float   1024.000  ;ground size
SCRL        Float      0.250  ;scroll percantage (of screen width/height)
GSIZ        Float     20.000  ;initial grid size
QINT        Float    255.000  ;"Quickrender" light intensity
OTRL        Integer       -1  ;max oct-tree RAM in KBytes (or -1)
OTFL        Integer       40  ;min free RAM after oct-tree (Kb) (or -1)
ATPT       Text "attribs\quick" ;Attributes path
ATO1       Text  "Gold"       ;1st attribute name
**Herfra er udeladt navnene på resten af de 24 Quick Atributter
**
**AT25.......
DCLR        RGB8       ffffff  ;Default for new object color attribute
DREF        RGB8       000000  ;Default for new object reflect attribute
DFIL        RGB8       000000  ;Default for new object filter attribute
DSPC        RGB8       000000  ;Default for new object specular attribute
DHRD        Integer         0  ;Default for new object hardness attribute
DRGH        Integer         0  ;Default for new object roughness attribute
DSHI        Integer         0  ;Default for new object shininess attribute
DBRI        Integer         0  ;Default for new object brightness attribute
DIOR        Float       1.000  ;Default for new object index of refraction
                           ;attribute
DFOG        Float       0.000  ;Default for new object fog length attribute
SPHP        Integer         8  ;Number of points used for scanline perfect
                           ;sphere
SSLE        Integer        45  ;Soft Shadow Light Elements (10..200)
                      ;more=SLOWER!
```

Add points virker ikke???

Jeg går ud fra at du har prøvet fremgangsmåden jeg beskrev i Amiga Advis nr. 2/98, eller en lignende, men her kommer en hurtig gennemgang af hovedpunkterne igen:

Åben Spline Editor'en, brug *Object/Add Axis* og lav en Axis. Hvis ikke der i menubaren står *Pick Object* så brug *Mode/Pick Object* og klik på Axis. Nu bliver den blå. Vælg *Mode/Add Knots* og tilføj nu de punkter du vil have. Følg med i menubaren og læs de vejledninger der fremkommer der. Når du har sluttet kredsen, eller hvad du nu laver, vælges igen *Mode/Pick Object* og der klikkes på Axis. Nu skulle du kunne vælge *Object/Add Points* og herved sætte Amiga'en på lidt arbejde. Det skulle vise sig ved Busy-pointeren. Efter ikke så lang tid skal den normale pointer komme igen og du kan nu med *Object/Save Points* gemme disse og senere hente dem ind i Detail Editoren. Det er vigtigt at du husker at Picke Axis før du Saver, for det er jo der at alle Knots'ne er bundet til, ellers fremkommer kun Axis i Detail Editoren.

Hvis dette ikke virker håber jeg at andre har skrevet noget bedre til Postkassen for jeg ved ikke videre.

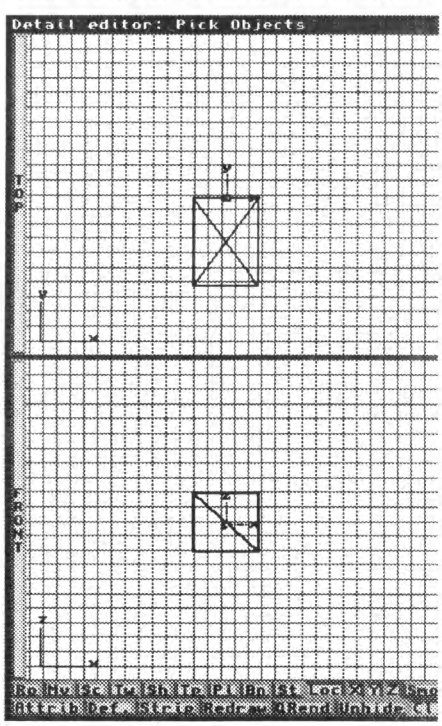
Brushes

Et nylavet objekt er kun i få tilfælde brugbart som det er. Der skal gerne en særlig overflade på for at få det til at ligne noget. Formen gør det jo sjældent alene. Vi har før talt om Textures og denne gang skal vi gå lidt i dybden med Brushes.

En Brush er en bit-map tegning af et eller andet. Vi kender alle det at klippe en brush ud i et tegneprogram og det er en sådan der bruges til Brush-Mapping.

Amiga Advis

Lav en Brush i det yndlingstegneprogram (i højeste opløsning) der ser sådan ud (eller dit navn eller hvadsom-



helst. Denne her tekst er kun for at brilliere med min fantasi). Læg mærke til bogstaverne der er sorte og skyggen der bliver lysere udadtil. I DPaint laves det ved at bogstaverne klippes ud, vælg så en lysere farve til forgrund og tryk på "o" og denne farve lægges uden om bogstaverne, vælg en endnu lysere farve og tryk "o" en gang til og færdig.

Denne Brush gemmes og i Imagine laves en kasse. Der er ingen færdiglavede så dem må vi klare helt selv.

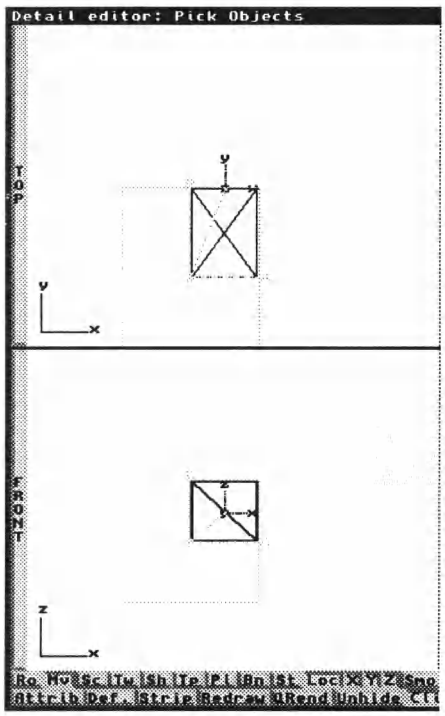
Add en Axis og Add 4 Lines på ca. 80 (slå Coordinates til) til den, så du får en kvadrat. Dæk den med bare 2 Faces. Copy den. Extrude den til Length 120, så du får en kasse og Paste låget på som vi kopierede før. Join dem. I Attributes sættes farven til en grålig en. Klik på *New* ved *Textures/Brushes*, vælg Brush og find din Brush i requesteren. Klik "OK". I den næste requester der kommer frem, er der en masse ting at krydse af, men vi hæfter os bare ved at der er kryds i *Use RGB as... Color* og *Flat in X and Z.*

Klik på "OK" i begge requesters, så du kommer tilbage til editoren igen. Sæt Perspectiv vinduet op så du har enden af kassen i sigte og prøv at lave dig en "quickrender" og se om du kan se noget der ligner kassen her på billedet.

Denne metode bruges til at klistre et billede på en flade uden nogen forandring af hverken flade eller Brush.

Hvis du vil forandre størrelsen eller placeringen af brushen skal du editere brushens Akser. Først åbner du Attribut requesteren, dobbeltklikker på navnet af din brush, eller markere den med et klik og derefter et klik på *Info*. I denne Texture requester vælges *Edit Axes* og du kommer tilbage til editoren med nedenstående billede.

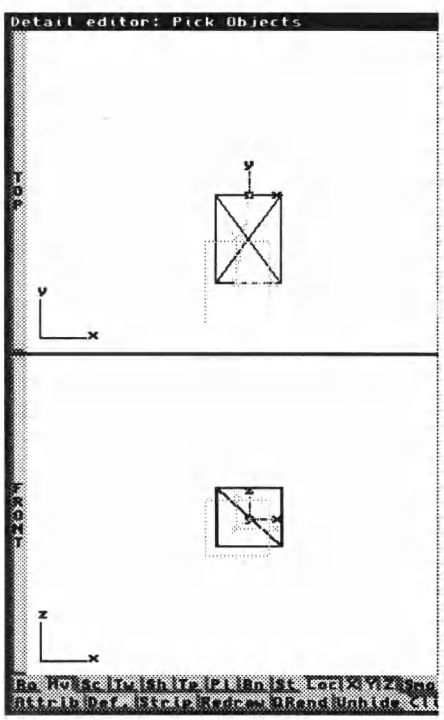
Kvadratet der nu omgiver kassen er brush'en. Selve brush'en er placeret i øverste højre fjerdedel, så det er denne del du skal bearbejde. Du kan skalere,



flytte og dreje den ved hjælp af de samme kommandoer som du bearbejder objekter med. Hvis du drejer den meget, kan du opleve at brush'en går igennem kassen så den står spejlvendt på siden.

Man kan ikke dreje den så den kommer til at ligge på den lange side af kassen, altså 90 grader. Hvis man vil ha' den til det, skal man istedet dreje kassens Axis 90 grader i stedet for, for som der står, så er det langs med X- og Z-aksen brush'en bliver lagt på.

Her er et eksempel på en formindsket brush.

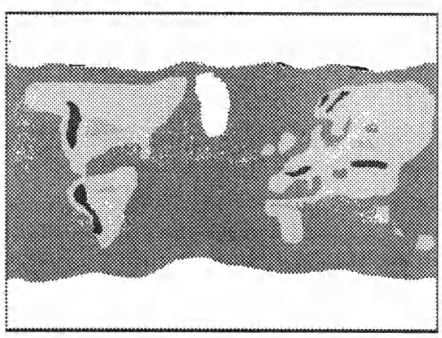


Man kan også bruge den samme brush på en anden måde, nemlig som et Bump-Map. Med dette forstås at brush'en bruges til at danne forhøjninger i objektet i stedet for bare som et billede. Til dette brug afkrydses *Use Red Channel as: Altitude*. Det vil sige, at de farver der indeholder en rød andel lægges denne til højden af objektet. Jo mere rødt jo højere, hvilket igen vil sige at hvid, hvis man laver et billede med gråtoner, bliver højest, og en sort farve ingen indflydelse vil have.

Dette er også forklaringen på at vi skulle lave vores brush i de tre farver, og ikke kunne nøjes med skriften alene, og det kommer til at se sådan ud.

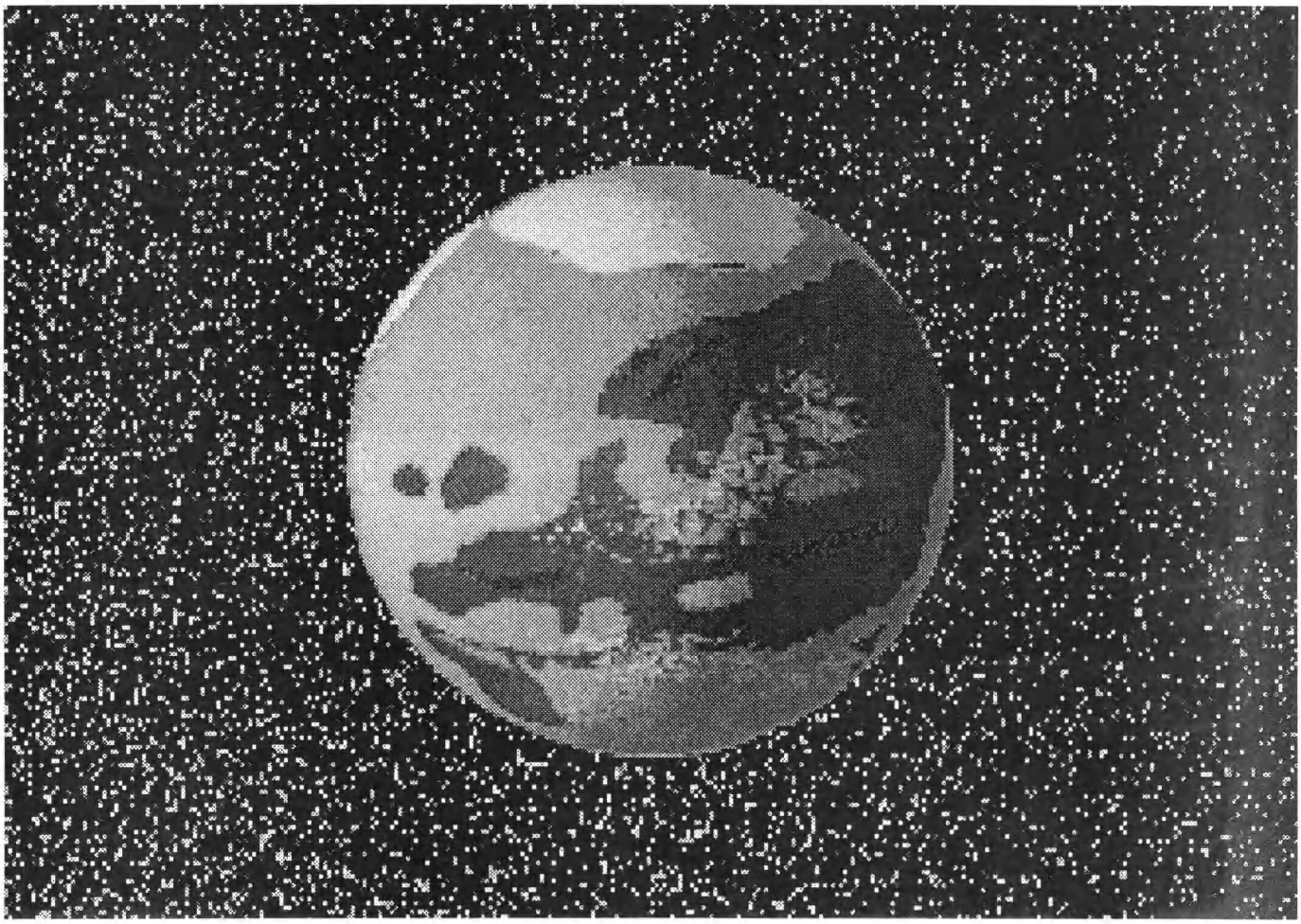
Som du kan se af requesteren, er der mange andre muligheder for at bruge en brush, en ting er *Sphere around Z* kombineret med *Use RGB as: Color.* Det kan bruges bl.a. til at lave en jordklode.

Fat et tegneprogram og lav en brush der ser ud lige som denne. (Det skal ligne et verdenskort, kan du lave det bedre, så værs'go). Det skal selvfølgelig laves i farver med blåt vand, grønne kontinenter og hvidt Grønland.



I Imagines Detail Editor laver du en Sphere med radius omkring 300 og ellers ingenting. Tilføj brush'en og kryds af i *Use RGB as: Color* og *Sphere around Z.* Klik "OK" ud af requesterne igen og gem din klode (Save The World??!!).

Du kan nu lave en Quickrender, eller du kan sætte den op i Stage Editoren og



lave en lille animation, hvor jorden drejer rundt.

Det sidste laves således:

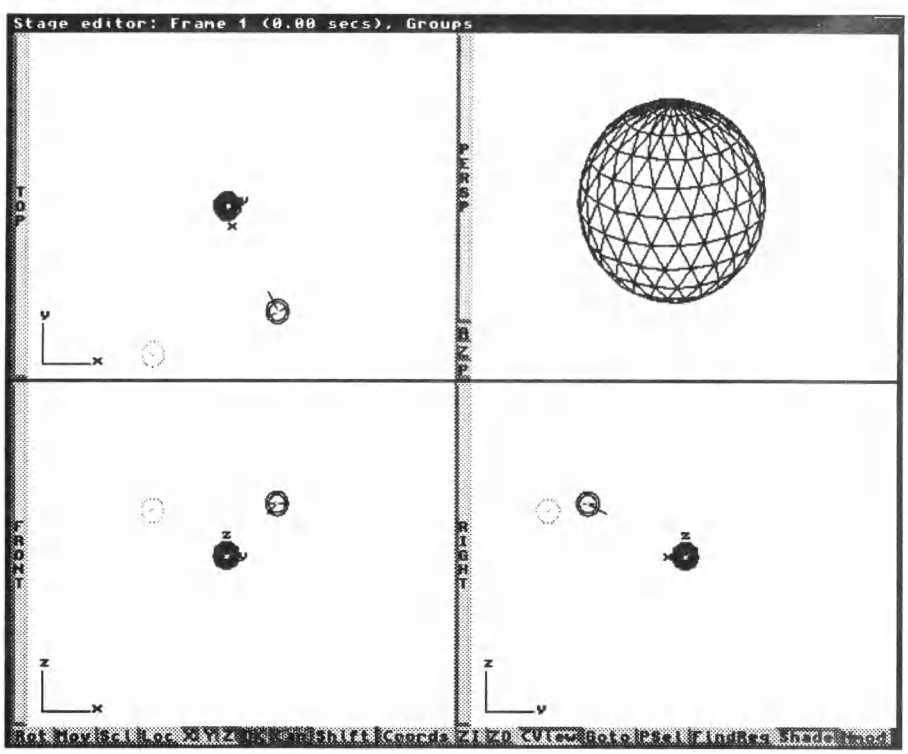
Åbn et Project og gå til Action Editor'en. Sæt *Highest Frame #* til 100 og klik på *Global/Object*. Sæt *Ambient RGB* til 50.000, og *Star Field Density* til 0.2500. Klik i feltet (new) under billede 1 og igen under billede 100, vælg *Normal Object* og find din jordklode i requesteren.

Mens vi er her, kan vi ligeså godt sætte en rotation F/X med det samme. Klik under billede 1 på *F/X 1* og igen under billede 100. Vælg Rotate2.0 som F/X og sæt kryds i *Z Axis*. Nu kan du bruge *Save Changes* og skifte til Stage Editoren.

Vel ankommet hertil, kan du se at jorden fylder det hele, så zoom ud nogle gange og flyt kameraet, så du kan se hele jordkloden i blikfeltet. Hvis ikke det giver nogen forandring at du flytter kameraet, så har du nok glemt at vælge menuen *Display/Camera View*. Du skal også lige *Object/Add* en *Light Source*, flytte lidt på den, og så burde du have et billede svarende til mit: →

Når du har det, kan du *Save Changes* igen og skifte om til Project Editoren og sætte gang i beregningerne. Det er ikke den store opstilling, så en A3000 er en 6–7 min. om hvert billede, så kan du jo regne ud hvor lang tid det tager at generere alle billeder, eller hvor mange af dem du vil springe over.

Hvis du synes der mangler lidt bevægelse, udover rotationen, kan du jo på samme måde lave en måne eller nogle satelitter til at orbitte om verden, der er vist muligheder nok til næste måneds blad. □



SPIL

Sword
— retro platform

■ *Af Morten Skov*

"Åh..., jeg ser at I alle er samlet omkring bålet. Velkommen til jer alle. Sæt jer nu godt tilrette, så skal jeg fortælle et eventyr om en ung og tapper helt der reddede sit land fra undergang for lang, lang tid siden..."

Folkeeventyr?

"Fortæl nu, onkel! Fortæl!"

"Jaja, hør så bare her... Engang for længe siden var der et mystisk land ved navn Tamilar. Det blev hersket af Boran den femte der var en klog og retfærdig konge og som bekymrede sig om selv de små ting i samfundet. Nationen stortrivedes og byer blomstrede. Men! Desværre blev kongen dødeligt forgiftet af en troldom, og freden og harmonien i landet var i fare. Thi husk, kære børn! Jo større magten er, desto tyndere bliver snoren, der holder Damokles sværet.

Men nu da kongen var død, skulle en ny prins vælges, og det oplagte valg var den unge kongeson Gulgot. Og ganske rigtigt; på den 11. dag i den 12. måned i det 13. år skulle Gulgot udnævnes til konge over hele Tamilar.

Nu skulle alt jo synes i den skønneste orden, men næh nej, så let skulle det ikke gå. Tamle, herskeren over De glemte Sumpe og bror til den afdøde Boran den femte, ville det anderledes. I hine tider var han blevet jaget bort, thi han var en spion der kun kastede skam over sin slægt.

Imidlertid var han godt gnaven over det, og netop nu – hvor landet stadigt var i urolige dage – følte han at tiden var nær for hans hævn. Så derfor sneg en af hans agenter sig ind på slottet dagen for kroningen og stjal det hellige KRONINGSSVÆRD! Det selvsamme sværd som indbyggerne i Tamilar havde overrakt Boran den første! Det var selve symbolet på magt, frihed og broderskab! Og nu ka-..."

"Onkel Mortimor? Hed alle kongerne Boran?"

"Øhh...? Ja... Ja, det gjorde de! Det skulle man gøre..."

"Hvordan kunne de så gøre Gulgot til konge, hva'? Han hed jo ikke Boran?"

"Fordi æhh... Fordi... Fordi han hed Boran til mellemnavn, okay!"

"Hva' hed han så til efternavn, onkel?"

"Det er da fuldstændigt ligegyldigt! Vi ka' jo sige at han hed Clausen, ikke!"

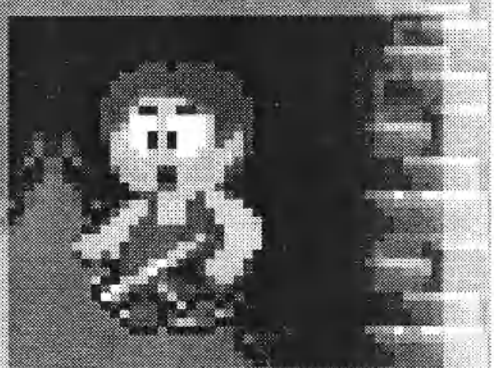
"Man kan da ikke hedde Gulgot Boran Clausen?"

"... Ja, han kunne altså! Lad mig nu fortælle! Altså, Tamle havde stjålet sværdet, ikke sandt... Og nu kan det nok være der blev panik i landet. For uden sværd ingen kroning; og hvad skulle man dog så gøre? Et kongerige uden en konge er som en ko uden græs at æde!

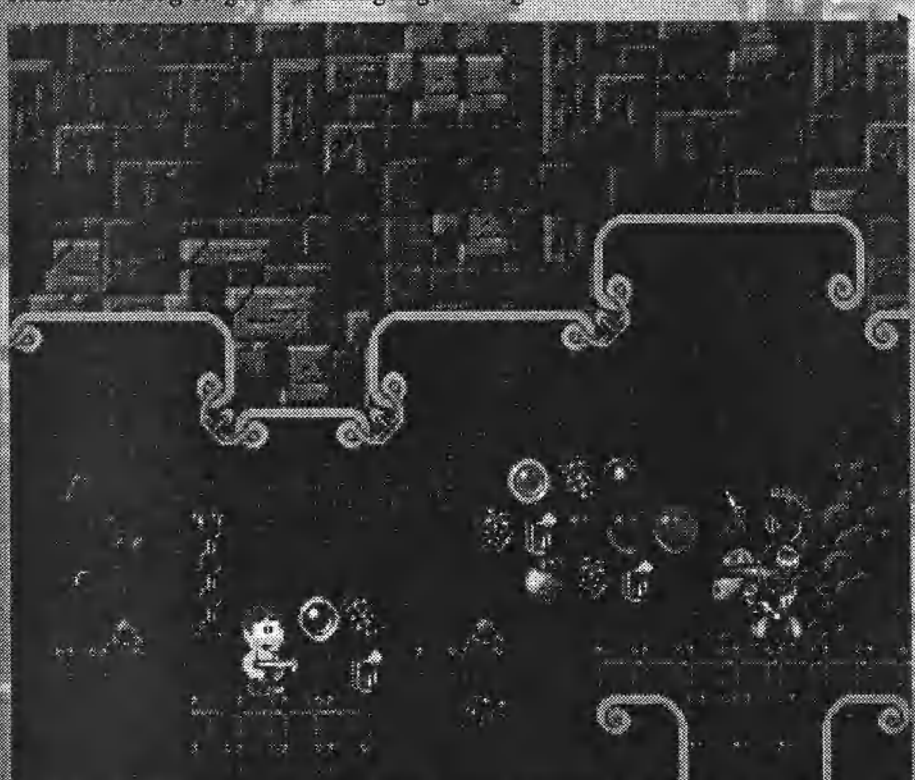
Heldigvis havde prins Gulgot en tapper ven der modigt påtog sig opgaven at skaffe det stjålne sværd tilbage. Han hed Miazek, og..."

"Onkel? Hva' hed han så til eft-..."

"Petersen! Han hed Petersen! Mia-



zek Petersen udstyrede sig nu med et våben mere frygteligt end noget andet før! Han sagde farvel til sine venner og drog derefter afsted for at finde Tamle.



Og nu skal i bare høre, hvordan det så gik!"

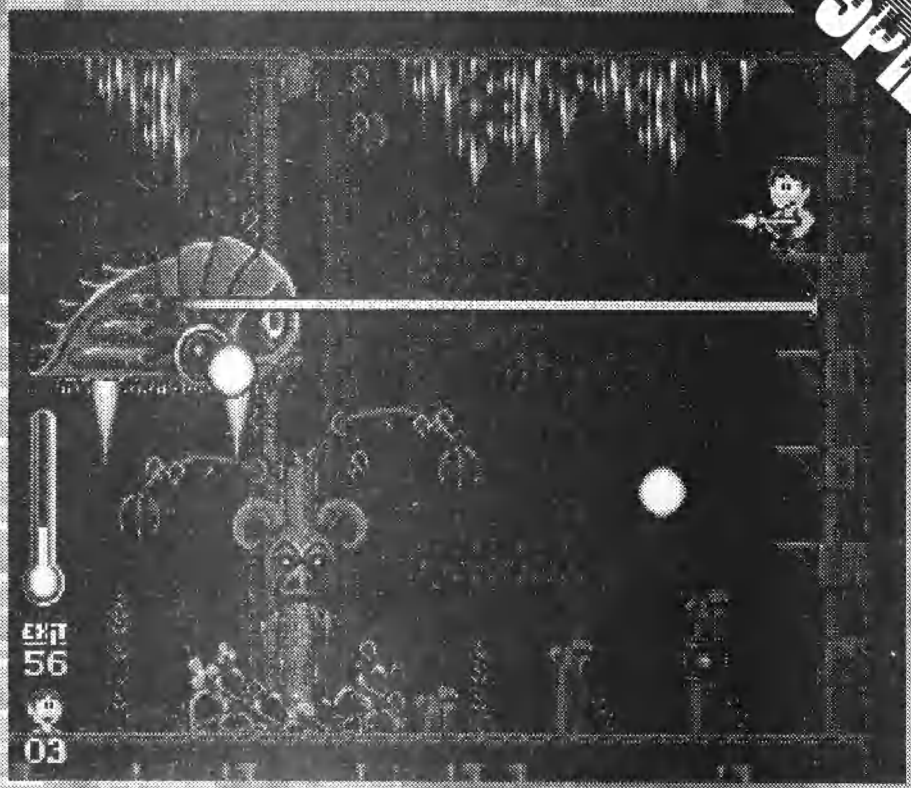
Kunsteventyr?

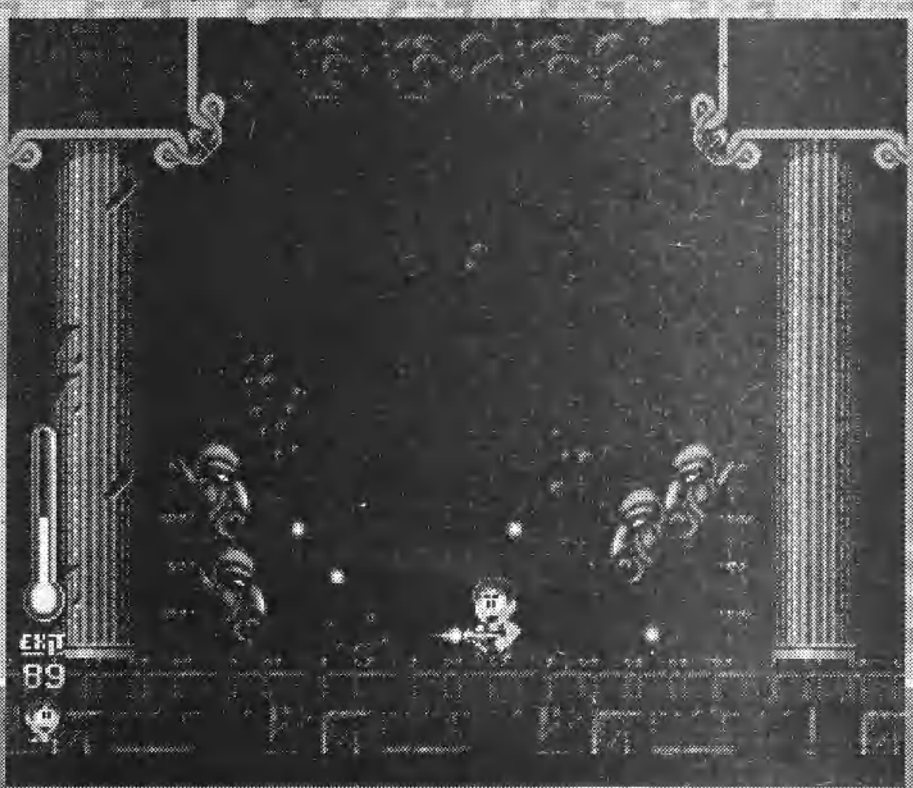
Sword er et ganske ordinært platformspil der ingen nyskabelser indeholder. Så er det sagt. Nu behøver du ikke læse resten af anmeldelsen, for der kommer ikke noget spændende... Bare tag et kig på karakteren i højre hjørne og smut videre til næste side... Ok, så har du haft chancen for at smutte. Hvis du stadig bliver hængende, så har du enten en kedelig eftermiddag eller en usandsynlig kærlighed for platformgenren. Hvad end der er i vejen, så kommer her lidt mere oplysende information om *Sword*.

Helten i denne søgen efter kroningssværdet er en lille blegfed gnom med en fantatisk kikset frisure. Han hopper kækt rundt på skærmen uden de helt store animationer, samtidigt med at han fyrer små kugler afsted mod alskens kryb. Selvom bagsiden af æsken rummer hundreder af animationer, så er det svært lige at få øje dem. De fleste fjender består af en frame og bevæger sig så stille rundt. Baggrundene er nydelige uden på nogen måde at imponere; det samme kan man sige om lyden der indeholder den sædvanlige nutte-puttemusik der nu engang hører til et sådant spil.

Som altid er det også nogle overdimensionerede stykker frugt der venter på at blive snuppet af en glad joystickslider og blive ombyttet til point.

På den positive front kan nævnes at spillet er ganske langt... otte store baner bliver du præsenteret for. Det er dog tvivlsomt om du nogensinde gennemfører dem alle da spillet straffer enhver fejl hårdt. Ydermere har det en tendens til at sætte dig i nogle situationer som du ikke har en chance for at klare, før du har været der, er død, har opdaget fælden, og til allersidst nået tilbage til der hvor du døde. Et platformspil, der er set bedre i utallige afskygninger. Måske vil det kunne nydes af mindre børn, men stillet overfor mestrer som Soccer Kid og Superfrog, kan Sword's helt med hans ynkelige proppistol bruges til absolut ingenting.





KONKLUSION

"... og selvom Miazek Petersen fandt sværdet, blev riget aldrig så lykkeligt og godt som det før havde været. Thi intet er helt så godt, når man har prøvet og set det hele tusind gange før. Se, det var en rigtig historie..." □

Sword

Udviklet/Udgivet af:
Serio-Comic/Titan Comp.
Udlånt af:
Titan Computer
Kræver:
• 1 MB chip-ram
Anbefales:
• Harddisk
Pris:
???

Grafik	**6**
Lyd	**7**
Gameplay	**6**
Generelt	**6**

Spil-bunkeren
— krystalklare nyheder

■ *Af Morten Skov*

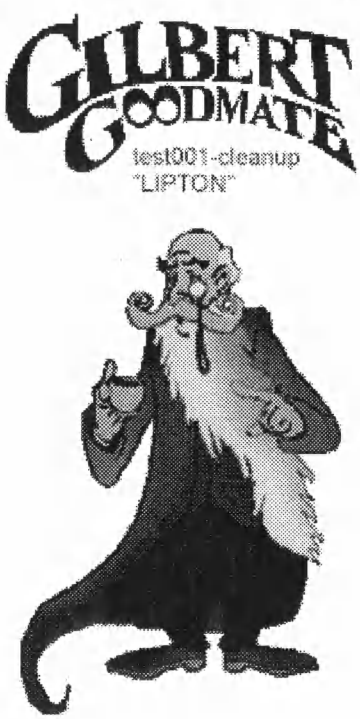
Efter en lille pause er spilbunkeren atter på banen med de seneste pressemeddelelser fra spilverdenen. Denne gang med masser af billeder og facts om tre af Crystal Software's kommende spil.

Gilbert, Goblins og...

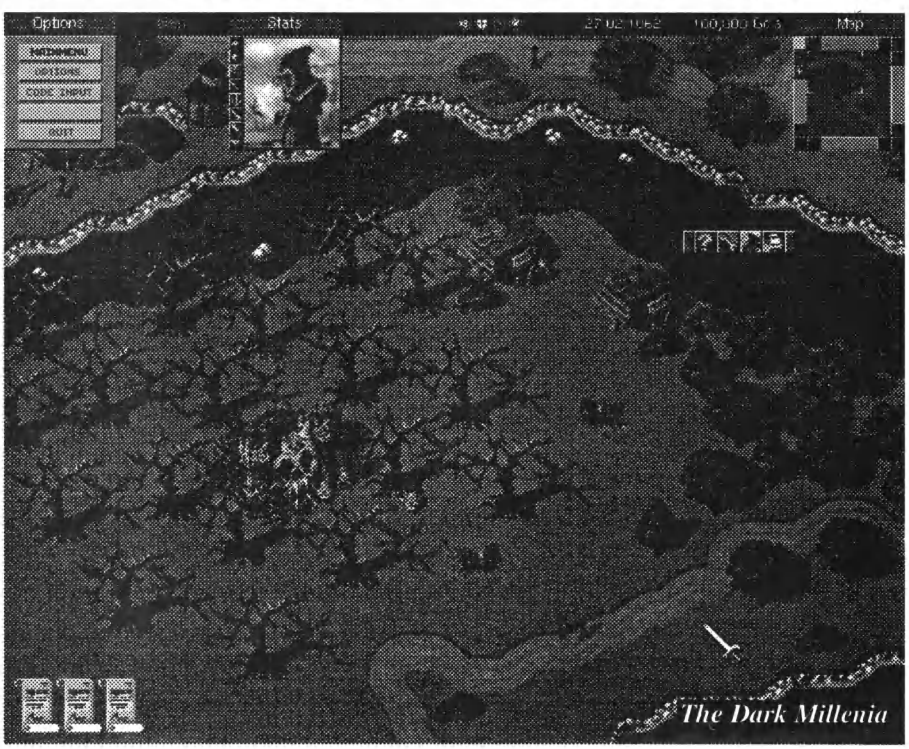
En af de sympatiske ting ved Crystal Software er ikke bare deres dedikation til Amiga'en. Under en samtale med Andrew Reed udtrykte han det interessante synspunkt, kun at fortælle om noget, hvis det udkommer. Vulcan har på det sidste droppet mange titler til Amiga (Caveman Species, Hard Target), men Andrew lover, at når først Crystal har annonceret noget, så kommer det også.

Gilbert Goodmate har været meget omtalt, og har siden begyndelsen udviklet sig meget. Faktisk så er grafikken nu oppe på *Monkey Island 3*-niveau. Ja, faktisk har udviklerholdet fået tilgang af en tidligere Disney-ansat, der hjælper med animationer og lignende. Spillet vil være multi-format, altså både pc og Amiga, og versionerne vil blive solgt i samme pakke. På den måde sikrer man, at også Amiga-udgaven når ud i butikkerne. GG er planlagt for en Juli '99-udgivelse.

Tank Goblins bliver det første Amiga-spil fra CS. Det bliver et kampbilspil hvor kampene foregår på en døende planet hvor vandforsyningerne bliver mindre og mindre. Hver bane præsenterer dig for en mission, og efter en klaret opgave har du mulighed for at købe bedre og mere voldsomme våben. TG inkluderer digital tale, mellemsekvenser, atmosfærisk soundtrack der ændres i forhold til spillerens status i spillet. Der loves også Real time skærmopdatering og intelligente computermodstandere. Network muligheder overvejes, så man eventuelt vil være i stand til hårde death match'er over nettet.



Men det mest spændende produkt i den nærmeste fremtid må uden tvivl være (trommelhvivel) ***The Dark Millenia***! En C&C-klon (WOW! Hvor



originalt!), der foregår i en middelalderlig fatasiverden hvor der både findes goblins, dværge, elver, kæmpeedderkopper og mange andre. Spillet er opbygget á la de bøger hvor ens beslutning afgører hvilken side man fortsætter på. Altså, den måde en bane afsluttes på, åbner det næste kapitel i *Dark Millinia*. Der er så at sige uendeligt mange måder at klare spillet på. Ydermere er der tale om et ganske dybt spil hvor både dine strategiske og økonomiske evner bliver testet til det yderste.

Grafikken er meget imponerende; sol-effekten kaster en skygge over landskabet, denne skygge drejer sig så efter hvilket tidspunkt det er på dagen. Der loves 256 AGA i både lo- og hires. AHI-support for alle lydkort, hvilket tillader 16-kanalers lyd hele spillet. Grafikkort og PPC-support. Digital tale samt mellemsekvenser, der forklarer handlingen. *The Dark Millenia* skulle være færdigt i December.

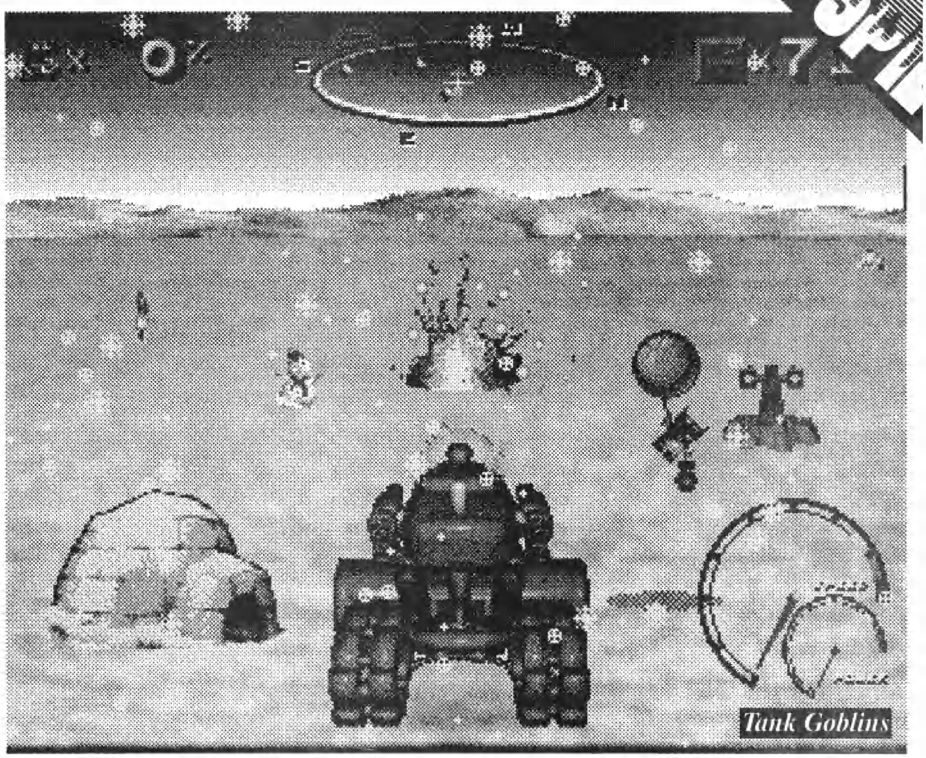
Det løse

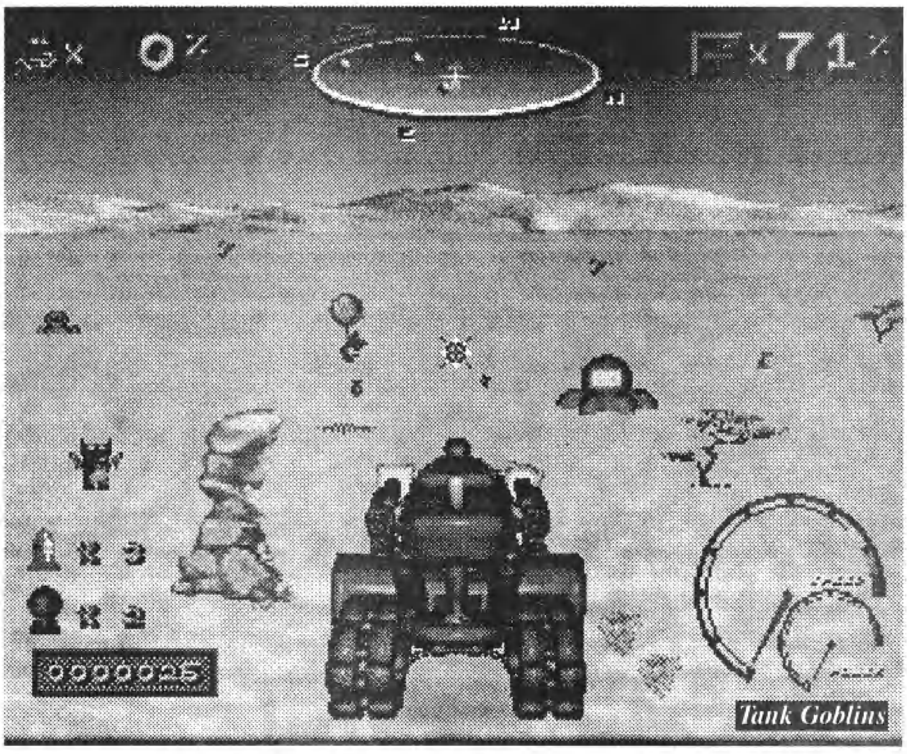
ACP&TCP har sendt os nok en datadisk til ***Flyin' High***. Udviklerholdet PURE har lavet to baner mere, så hvis du allerede har gennemført spillet, så kunne du jo tage et kig på de her to. Det drejer sig om en horrorverden og noget Grand Canyon-agtigt.

For at blive lidt ved Tyskland går der rygter om at Titan Computer ligger i forhandlinger med forskellige pc-firmaer om konvertering af nogle spil til Amiga'en. Der foreligger ingen konkrete beviser, men rygtet omtaler ***Settlers 2*** som et muligt spil. Titan Computer har ikke udtalt sig.

Altid aktive Alive Mediasoft har genudgivet deres første spil, det udmærkede ***Blade***. Det er dog ikke blot en genudgivelse. Spillet kommer nu på cd-rom med en ny intro-animation samt koden så man kan se hvordan spillet er lavet. Desuden er der demo'er af andre spil, og prisen er blevet reduceret til sølle £9,99. Hvis man allerede er den lykkelige ejer af Blade, kan man erhverve sig denne udgave for kun £5,00.

Vulcan Software har efter en del aflysninger endelig fået færdiggjort et Amiga-spil. Det drejer sig om ***Wasted Dreams***. WD er et action/adventure med nydelig grafik og digitaliseret tale. En demo er ude i øjeblikket og efterlader et rigtigt positivt indtryk. Man kan spille WD i både en- eller to-player





og specielt det sidste er fremragende underholdning.

Monstrene er lidt vel dygtige, men Vulcan siger at der stadigt arbejdes med spillet, så vi kan se frem til en god spiloplevelse den 1. november hvor WD udkommer. Samme dag skulle ***Napalm*** også komme ud ifølge ClickBOOM, så du må hellere begynde at spare op hvis der også skal være til andet sjov i november.

Epic Marketing's spilafdeling, Islona, kommer nu med ***Amiga Classix***. En cd-rom med mange fulde versioner af spil samt mere end 100 demo'er af spil fra Amiga'ens storhedstid. Blandt de fulde versioner kan nævnes: ***Testament***, ***PP Hammer***, ***North and South*** og ***Vietnam***. Desuden meddeler Islona, at fodboldspillet ***Eat the Whisle*** nærmer sig en afslutning.

Alt i alt ser det ud til, at vi i fremtiden kan håbe på en lind strøm af spil, og dermed også anmeldelser... så, øhh... Hurra!!! □

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. PC- og Mac-formaterede disketter accepteres også. Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

Mere svar til Imagine

? Jeg tror ikke problemet ligger i config.-filen men at din spline-tegning enten er 2 points der ligger lige over hinanden (hvis du f.eks. laver et halvt glas og copy'er og spejlvender det vil der være 2 points lige oven på hinanden i midten). Et andet problem er at din figur ikke er lukket, det skal de altid være. Hvis du får flere problemer (eller hvis dette ikke hjælper :-[ ) og ikke vil vente en måned på næste nummer af AA kan du, og andre også naturligvis, skrive til mig på ***jan_goof@post.tele.dk*** eller du kan join'e "IML" Imagine Mailing List – mere info om sistnævnte kan du se på : ***www.is.kiruna.se/~cjo/***

P.S. Giv ikke op! Imagine tage tid at lære uden manual (det ved jeg alt for godt :-))

På Aminet Set 3 disk b ligger der indtil flere "ImagineFAQ"-doc's der er god nat-læsning.

Med venlig hilsen
Jan Rasmussen

! *Leif Mortensen har i dette nuummer valgt at lade Imginekurset tage dgangspunkt i problemet, så der skulle også være lidt hjælp at hente...*

Peter, Amiga Advis

AmigaOS på Intel-computerne?

? **Konstrueret spørgsmål**

Som nævnt i lederen har vi fået et spørgsmål som gik tabt sammen med min computers break-down, eller hvad vi nu skal kalde det.

Jeg kan godt huske meningen med spørgsmålet men da jeg ikke kan genlæse det for at sikre mig at jeg nu også havde forstået det korrekt, samt ikke bringe det i den rigtig form vil jeg bede dig (der har skrevet det) om igen at sende det hvis dette her ikke giver dig svar nok.

Spørgsmålet gik på at han havde hørt at Amiga'ens OS vil blive overført til Intel-baserede computere og at Amiga'en skulle forsætte den vej, altså kun som et OS på en Intel-computer.

! *Din bekymring minder på mange måder om de rygter der løb lige efter Amiga Inc.'s udmelding på World of Amiga i London her midt i maj. Rygtet skyldtes den gang at man ville lave OS 4.0 til en Pentium med et Amiga-indstikskort.*

OS 4 var så en foreløbig udviklingsudgave af OS 5 som skulle bruges af udviklere til at udvikle software til OS 5, mens Pentium'en med kortet var maskinen hvor udviklingen af OS 5-softwaren skulle programmeres på.

Grunden til at det skal foregå på en Pentium er at man vil give Amiga'en en helt ny processor (CPU) som de stadig ikke har navngivet (læse mere om det på side 12 og 13).

Udviklingsredskaberne til denne CPU er kun tilgængelige på en Intel-computere, og derfor vil man springe over hvor gærdet er lavest og få sat udviklingen af den nye Amiga-type i gang så hurtigt som muligt ved at udvikle direkte med de redskaber der er tilgængelige her og nu.

Derfor passer det ikke at Amiga'ens fremtidige vej går over Intels CPU, MS-DOS e.l. med mindre Amiga Inc. skulle skifte mening og vende rundt 180°. Hermed udelukker jeg ikke at Intel-computere på et tidspunkt skulle kunne bruge AmigaOS i stedet for Windue98/2010 eller hvad det nu end kommer til at hedde i fremtiden.

Jeg skulle måske lige sige at OS 4 nu bliver kaldt OS 5 Dev. hvilket må siges at være en mere rammende betegnelse – Dev. står for developement.

AmigaOS 3.5

Når vi nu er ved det så har der gennem længere tid kommet meldinger om at nu ville man udgive en version 3.5 til de eksisterende Amiga'er og nu ville man ikke.

Nu skulle det være sikkert at en version 3.5 vil dukke op, og læser man interviewet med Fleecy Moss vil man få en eller anden ide om at vi nok skal regne med at næste generation af Amiga'er nok ikke udkommer før sidst i 1999.

I mellemtiden skal der jo så ske noget andet, ja, faktisk lykkedes det jo for Commodore at udsende 3.1 inden de indstillede deres virksomhed i April 1994, så en opdatering vil nok være på sin plads.

Der er jo sket en masse siden da, f.eks. kan jeg nævne PPC, den var nok næppe med da 3.1 blev designet, men også en række andre ting har ændret sig meget siden da; tag bare et kig på alle de utilities folk har lavet for at forbedre et eller andet i WB.

Selv ser jeg meget frem til en opdatering. Jeg tilhører nemlig dem der hverken gider eller vil vente mere på at der sker noget, så en opdatering der supporterer f.eks. PPC er høj på min ønskeliste.

Jeg håber dette har give dig svar på det du spurte om eller ser jeg frem til endnu et spørgsmål.

Jan, Amiga Advis

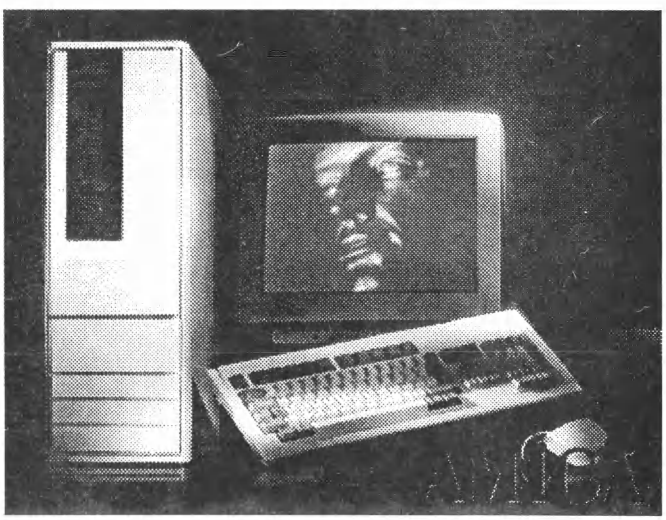
Få dig en *ægte* Multimedia Computer

Hvad med en 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke

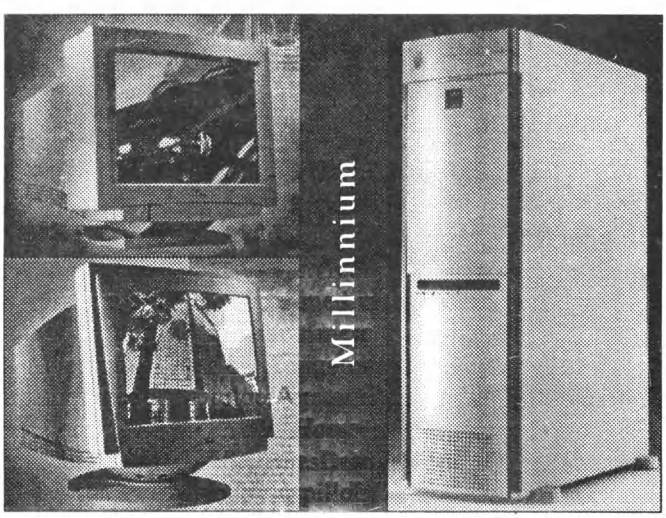
Eller måske en 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:

Betafon – 33 14 12 33 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 39

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

Kickstart 3.0 og Amiga OS 3.0, inklusive manualer, til Amiga 1200, pris 300,00.

Per, 75 12 98 76
pertorp@vip.cybercity.dk

KØBES:

SCSI-controller til Amiga 4000 (Zorro 3). F.eks. Fastlane eller A4091. Skal være helt i orden. Jeg vil give max 1.500 kr.

Casper, 46 56 34 51
lundgreen@vip.cybercity.dk

CyberVision 64/3D max: 900,- eller CyberVision 64 max: 700,- eller CyberVision 64/3D med ScanDoubler max: 1200,-.

Michael, 49 18 11 66
(efter 16:00)
michael.andreasen@909mail.dk

CD-32, Psycho Killer.

Jan, 59 27 89 91

NÆSTE NUMMER

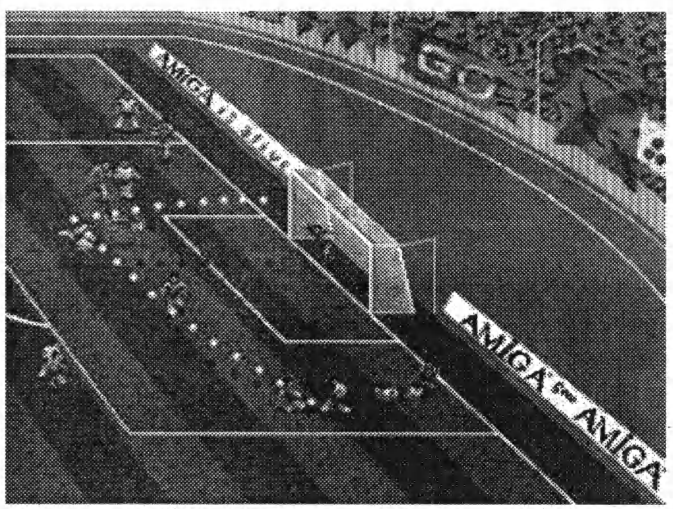
I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **Helt ud på Internet** – Del 24
- **Can you IMAGINE that?** – Del 11
- **Demo or Die!** – Flere "Oldies but Goldies"
- **StudioPrint 2.2** – Ny version af det geniale print-program
- **Artec-scanner** – Anmeldelse
- **Samba World Cub** – Manager/arcade-fodboldspil

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



– Næh, et nyt fodboldspil. Hvor originalt!
– Ja, men Samba World Cup er anderledes. Se hvordan i næste nummer...

PÅ GENSYN D. 19. NOVEMBER!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kioske landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned, samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95
3 Numre	Kr.	81,00 (=kr. 27,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	156,00 (=kr. 26,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	312,00 (=kr. 26,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/98–4/98 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/97 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-4/98).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse*

Hvordan betaler man så?

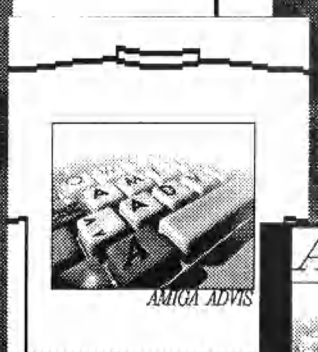
Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønske varer (f.eks. 6 nummer af AA fra nr. 6/98) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnementets-nr.

Amiga Advis T-Shirt:

Få den officielle Amiga Advis T-Shirt for 90,- kr. pr. stk. inkl. forsendelse*. Størrelse=X-Large. Andre størrelser kan også skaffes. Skulle du evt. selv have lyst til selv at designe en T-Shirt kan en sådan også laves – dette kræver dog mundtlig aftale.

Logoet foran:

Logoet på ryggen:

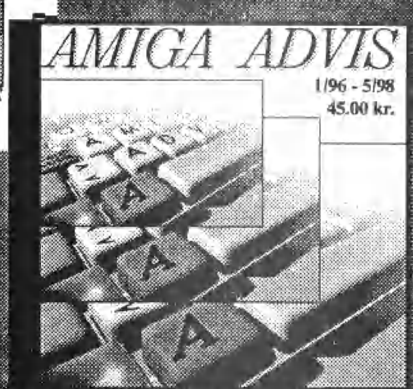


Visitkort og trykning:

Vi kan også lave visitkort, plakater, blade m.m. Skulle det være af interesse kan man referere en prisliste.
F.eks. kan vi lave 100 vistikort med farvet baggrund (f.eks. en blå himmel) fra 150 kr. inkl. forsendelse*.
Vi kan også lave dem på plastik el. træ – interseret? Ring.

Amiga Advis's års CD-ROM:

Indeholder demo-udgaver af anmeldt software i AA nr. 1/96 til 5/98.
Pris: 45,- kr. pr. stk. ink. forsendelse*.

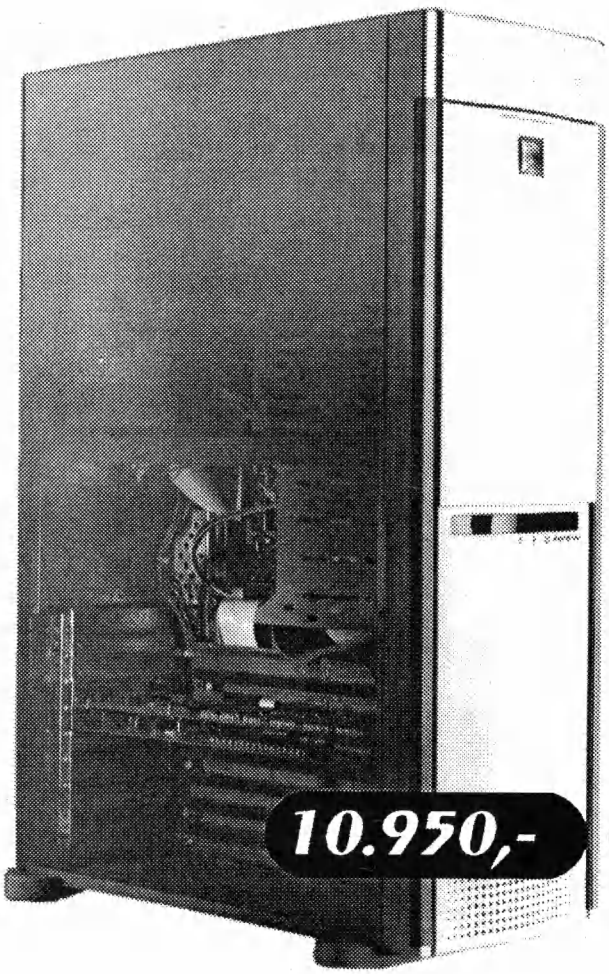


Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

*** Ink. forsendelse gælder kun såfremt betalingen er sket forud via giro, idet vi så undgår den dyre post-opkrævning.**

MILLENNIUM



Dual-processor PPC-Teknologi
AMIGA 3.1 OPERATING SYSTEM

ÆGTE DUAL-PROCESSOR OG PPC-TEKNOLOGI!

Og det til en pris der er til at forstå!
Vores Millennium computere starter fra 10.950,
(for basismodellen) og opefter. Alt dette får du:

- **Originalt Amiga motherboard, AmigaOS 3.1**
- **603e+ 160mHz PPC/040 25mHz CISC**
- **3,2GB IDE-HD og 24x CD-ROM Drev**
- **32MB EDO-RAM**

Kiwi MULTIMEDIA
Film & video laboratorium

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu